

# pro gamer

Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

CD'DE BU HAFTA

- DEMOLAR Ghost Master, Colin McRae Rally 3.0, Galactic Civilizations, Neighbours from Hell, Next Generation Tennis 2003, Hangman, Bubble Ice Age, The Sydney Mystery, Port Royale, Air Strike 3D
- VİDEOLAR Half Life 2, The Sims 2, Broken Sword 3, Commandos 3

Xanthin

Sayı-1

**Haftanın Oyunu**

## Tomb Raider: Angel of Darkness

Lara'nın son numaraları...

**Warcraft 3:  
The Frozen Throne**  
Donmuş taht sizleri bekliyor.

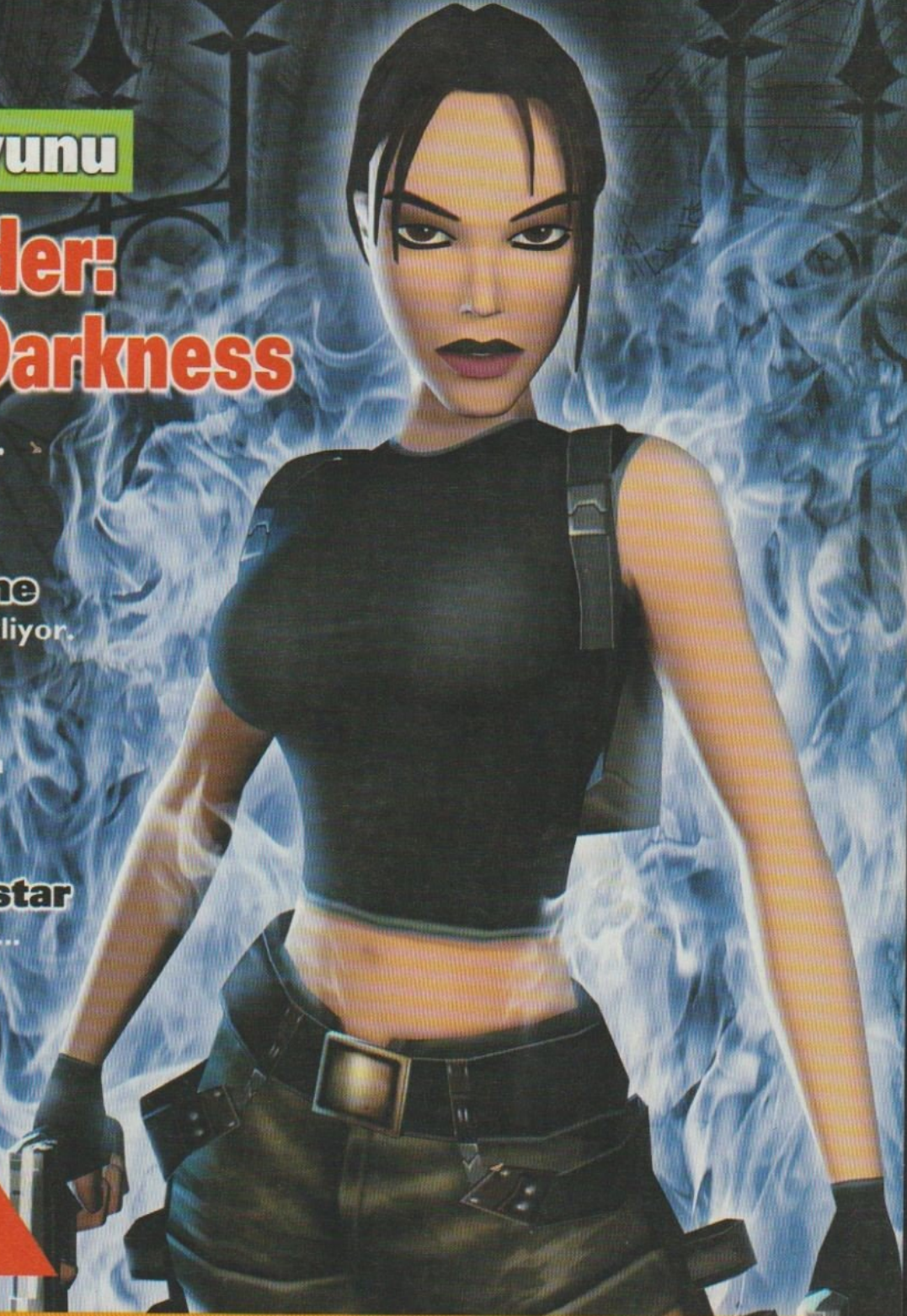
**Ghost Master**  
Korkutmak korkmaktan  
daha eğlenceli!

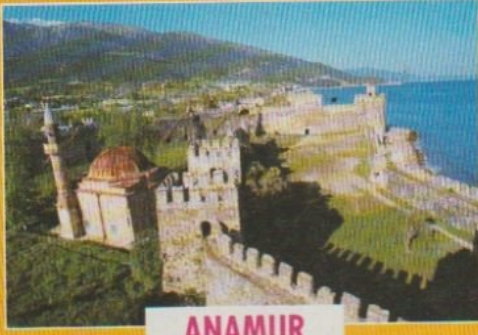
**The Sims: Superstar**  
Şöhretin tadı bambaşka...

**Tam Çözüm!**

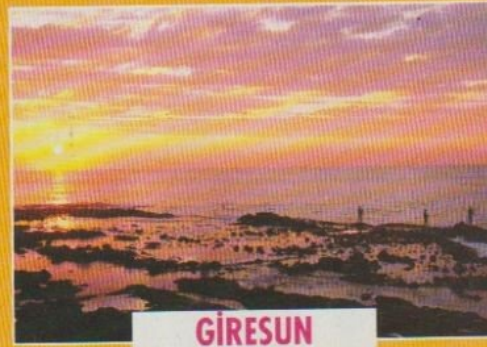
Warcraft 3: Frozen Throne  
Evrenin tüm sırlarına hakim olun

**HALF-LIFE 2** hakkında bilmek istediğiniz her şey...





**ANAMUR**

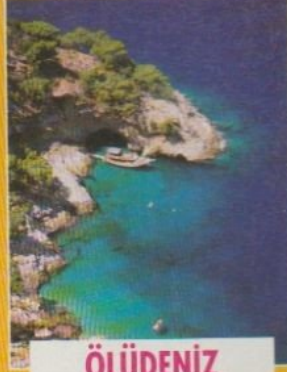


**GİRESUN**

**BEST OF ÇEŞME:** İzmir'in rüzgârlı sayfiyesi, Bodrum'a meydan okuyor. Otellerden restoranlara, plajlardan gece hayatına en iyileriyle bu yazın Çeşmesi!

**SARI TABELALAR REHBERİ:** Anamur'dan Silifke'ye hikâyeleriyle antik kentler.

**REYKJAVIK:** İzlanda ve 'en kuzeyli' başkenti hakkında 25 ilginç gerçek.



**ÖLÜDENİZ**



**ÇEŞME**

**ROTA: AZDAVAY'DAN SINOP'A** Gezinlerin son gözdesi Karadeniz, yol tutkunlarını şaşırtmaya devam ediyor.

**ÖLÜDENİZ:** Turizm afişlerinin gözdesi, doğayı ve macerayı seven gezginler için renkli sürprizler barındırıyor.

**GİRESUN:** Fındığı, denizi, ormanı, yaylaları ve hatta bir de adası var. Peki ama neyi eksik?

# TÜRKİYE'NİN TEK TATİL VE SEYAHAT DERGİSİ

TÜRKİYE'NİN EN İYİ  
**GEZİ TRAVEL**  
SEYAHAT DERGİSİ  
AĞUSTOS 2015 1.999 TL

en iyi  
**35**  
ÇEŞME  
adresi

Orta  
Karadeniz  
rotası  
Azdavay  
Küre Dağları  
İnebolu  
Abana  
Çatalzeytin  
Ayancık  
Sinop  
Erfelek

Kutuplar'daki başkent  
**REYKJAVIK**  
Ren Nehri üzerinde  
**BALON TURU**  
İstanbul yürüyüşleri:  
**KINALIADA**  
Karadeniz'in  
findiği güzel  
**GİRESUN**

**ölüdeniz'i**  
kullanma kılavuzu  
Becekuz, Faralya, Kabak Köyü, Salkıncık, Babadağ da yamaç paraşütü

Ağustos sayısı bayilerde

## İNCELEMELER

- 10 **Tomb Raider: Angel of Darkness**  
Bu kız hiç yerinde durmayacak mı?

- 14 **Warcraft 3: The Frozen Throne**  
Bir genişleme paketinden çok daha fazlası...

- 16 **Ghost Master**  
Bir CD dolusu kurban! Niahhhohoa!

- 18 **The Sims: Superstar**  
Şan, şöhret, para, pul. Ama yetmiyor...



## ÖN İNCELEME

- 6 **Half-Life 2**  
Hiç beklemediğimiz anda geri döndü.  
Meğer Gordon onca yıldır boş durmamış!

## STRATEJİ REHBERİ

- 24 **Warcraft 3: The Frozen Throne**  
Büyülü topraklarda ilerlerken yanınızda güvenilir bir rehber olsun istemez misiniz?



## HABERLER

- 4 **C&C Generals Zero Hour**  
Generals sevenler için iyi haberlerimiz var. Üç vakte kadar dünyanız şenleniyor!
- 5 **Commandos 3: Destination Berlin**  
Efsane İspanyollar Eylül ayında yollara düşüyor. İstikamet Berlin...

## ONLINE

- 22 **Avaturk'un incelikleri**  
Hem oynayıp hem bilginizi paylaşabileceğiniz bir platform.
- 23 **WCG heyecanı, yeniden**  
Bileğine güvenenler için Türkiye elemeleri detayları...

## DONANIM

- 20 **AMD konuştu**  
Athlon 64'e az kaldı.

## AYRICA...

- 8 **CD**  
650 MB dolusu eğlence.
- 21 **Ev Elektronik**  
Nokia'nın müzik kutusu: 3300.
- 21 **Mobil Oyun**  
Pizzacının nefes kesen maceraları!
- 29 **Hile Kodları**  
İlle de hile diyorsunuz madem...
- 30 **Mektup**  
Yazmazsanız darlırız valla...



## Merhaba!

Sahne korkusu olanların sıklıkla yaşadığı bir duygudur; bir topluluğun karşısına çıkıp konuşmaya başlayacaksınız karnınız ağrır, elleriniz titremeye başlar, terlersiniz... Yine de yarattığı sıkıntıya rağmen sizi o sahneye çeken bir şeyler vardır. İnsanlara söyleyeceğiniz, onlarla paylaşacağınız her ne ise onun yarattığı heyecana karşı koymak mümkün değildir. Bu heyecan ne karnınızdaki ağrıya ne de baş dönmesine yenilmeyecek kadar değerlidir. İşte spotların üzerimizde parladığı bu ilk ProGamer sayısında, derginin bu ilk satırları benzer bir hissiyatla yazılıyor. Sadece bu satırlarda değil ilerleyen sayfalar boyunca da en sevdiğimiz şeylerden biri olan "oyunları" paylaşmanın hazzını duyarak yazdık. Ortaya, tam da istediğimiz gibi, neşeli ve geniş bir oyun bahçesi çıktı...

Madem bu bir tanışma toplantısı, ProGamer'ı kısaca anlatalım. Bilgisayar oyunlarına ve teknolojiye meraklı insanları biraraya getirecek olan bu dergi suretindeki bahçe, her hafta Perşembe günleri Sabah Gazetesi ile birlikte karşınızda olacak. Giriş ücreti 1,5 milyon ve fakat oyun zevki sınırsız. 32 sayfa ve bir CD'ye dolmuş en sıcak oyunlar, en taze haberler, dijital oyuncaklar, online alemlerden izlenimler ve tabii ki dahası...

Kıştan kalma mekanik yaşam düzenlerinin altüst olduğu, insanın içindeki uçucu, yerinde duramayan, meraklı çocuğun tükenmek bilmez bir enerjiyle harekete geçtiği bu yaz mevsiminde lastik topunuzu kimsenin karpuz gibi yarmayacağı, koşturup terlemenin de terli terli su içmenin de yasak olmadığı bu bahçeye davetlisiniz. Gelin, birlikte oynayalım.

## C&C Generals Zero Hour

Electronic Arts projeden vazgeçmedi, iyi de etti



**C**ommand & Conquer Generals Irak savaşı sırasında alelacele piyasaya sürülmüş, bir süre sonra da üretici firma Pacific EA'in kapatılmasıyla tüm geliştiriciler EA Los Angeles Stüdyosuna taşınmıştı. Tüm bu değişiklikler oyunun devamının getirilemeyeceği ve EA'in projeden vazgeçeceği söylentilerini de beraberinde getirmişti. Ancak öyle olmadı ve LA stüdyosu oyunu tamamen yenileyip Zero Hour adında bir eklenti paketi çıkaracaklarını ve oyunun eksik kalan tüm yönlerinin kapatılacağını duyurdu.

15 haritadan oluşan yeni single player oyun ve yeni eklenen birimler oyunu bir ileri dereceye taşıyor. Amerikalıların mikrodalga tankları, Çinlilerin büyük Helix helikopterleri ve gerektiğinde sığınak olarak da iş görebilen GLA savaş otobüsleri yeni eklenen birimler. Geliştirilen multiplayer özelliklerinin yanında en ilginç özellik ise Generals Challenge. Oyun sırasında rakip generallerden biri-

ni yendiğiniz takdirde onun elinde bulunan özel birlik ve yeteneklere sahip olmanız mümkün.

Diğer bir yandan da C&C Mod community tarafından geliştirilen Blützkrieg Mod, Generals oynanabilirliği ve oyun motorunu kullanan bir 2. Dünya Savaşı oyununa sahip olmanızı sağlıyor. Öyle görünüyor ki C&C Generals üzerindeki kara bulutlar yakında dağılacak ve ciddi oyuncuların tekrar yönelecekleri bir oyun olacak. Yüksek konfigürasyon istediğini unutmayalım.



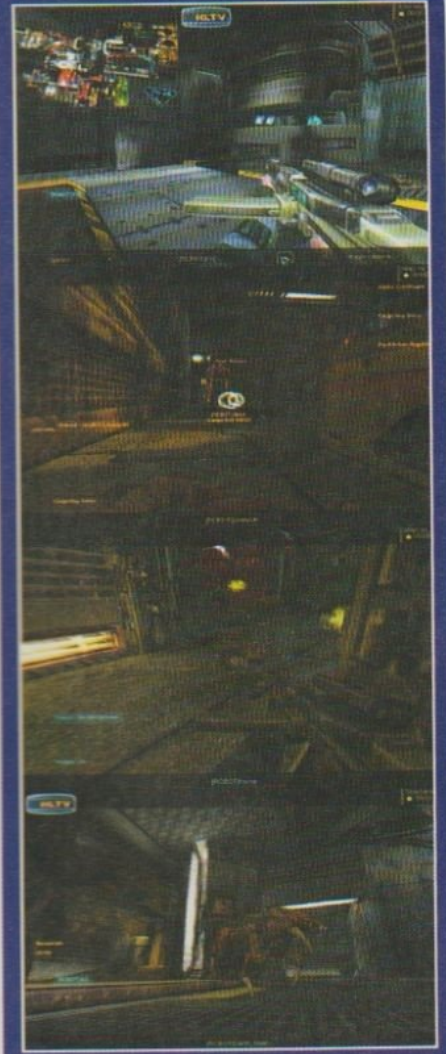
## Darısı Başımıza...

Fransız hükümeti zor durumda olan oyun geliştiricileri için 4 milyon Euro'luk sponsorluk bütçesi ayırdı. Fransa'daki bağımsız oyun geliştiricilerine, oyunların ön hazırlık döneminde gerek duyacakları finansal

desteğin devlet tarafından karşılanacak olması özellikle Avrupa'nın konuyu ne kadar ciddiye aldığının göstergesi. Konuyu Türkiye'ye bağlamak işgüzarlık olur... Yine de darısı başımıza!

## Natural Selection 2.0

**R**esmi Natural Selection site-sinden yapılan duyuru ile 2.0 versiyonunun 31 Temmuz'da site üzerinden yüklenebileceği açıklandı. Half-Life tabanlı modlar arasında hem FPS hem de RTS oynanabilirlik özellikleriyle önemli farklılıklar yaratan oyun, online oyun dünyasında bomba etkisi yaratmıştı. Beta süresince yapılan tüm testler ve yenilenen oyun yapısı ile yeni sürümün önümüzdeki yılın en ilgi çekici online oyunlarından biri olacağı kesin. Yeni Natural Selection'ı edinmek için, [www.natural-selection.org](http://www.natural-selection.org) adresine uğramanız gerekiyor.

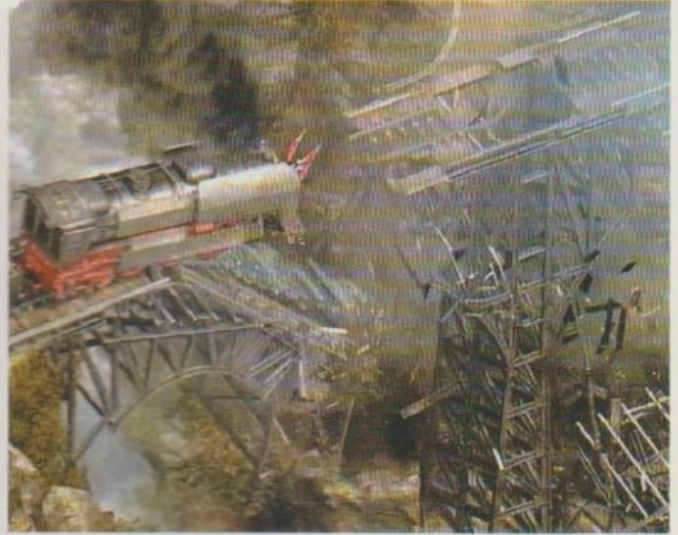


# Commandos 3, Eylül sonunda

Omuz omuza mücadele, yeniden...

**I**spanyol yapımcı Pyro Studios'un efsanevi oyunu Commandos serisinin sonuncusu Eylül ayının sonunda piyasaya çıkıyor. Geliştirilen multiplayer özellikleri, aynı anda 20 oyuncunun oynayabileceği ilk deathmatch haritaları oyuna getiriyor. Multiplayer olarak oynayabileceğiniz diğer seçenekler, "Capture the Flag" ve 12 oyuncunun aynı takım için çalıştığı "brothers in arms" tarzında. 15 yeni haritanın da boy göstereceği Commandos 3'te aynı zamanda daha önceki oyunlarda görmediğimiz senaryolar Rus cephesi, Berlin ve Omaha çıkartmasını konu alıyor. Son anda bir değişiklik yapılmazsa oyunun tam ismi Commandos 3: Destination Berlin olacak. Single-player ve multiplayer için farklı haritalar olmayacağını, her iki modda da aynı mekanlarda turlayacağımızı da gelen haberlerden öğrenmiş bulunuyoruz.

Oyunun son videoları önceden gördüklerimize göre epey başarılı. Bizim favorimiz trende geçen bölüm oldu. İzlemeden geçmeyin. Önümüzdeki haftalarda Commandos 3'ün daha ayrıntılı bir ön incelemesine yer vereceğiz ama şimdilik CD'deki oyun içi görüntüleriyle idare etmek durumundasınız.



Eldeki görüntülere ve şimdiye kadar yayınlanan videolara bakılırsa Commandos 3'ün büyük bölümü yollarda geçecek.

## Battlefield Vietnam

**E**A ve Digital Illusion, Battlefield 1942'nin başarısından sonra aynı oyun konsepti içinde işlenen Battlefield Vietnam'ı hazırladıklarını duyurdu. İlk ekran görüntüleri ve oyuna ilgili yapılan açıklamalardan anladığımız kadarıyla, önümüzdeki yıl multiplayer arenada kan gövdeyi götüreceği gibi. Vietnam savaşında kullanılan askeri teçhizatın büyük bir bölümü dengeleri bozmadan oyuna aktarılmış. Amerikan birlikleri Huey helikopterlerinin avantajını kullanırken NVA ise Rus destekli tanklar ve Mig21'lerle mücadele edecek. Amerikan F4 uçakları da oyundaki müstesna yerini alıyor.



## Doom 3 sistem gereksinimleri

Merakla beklediğiniz upgrade listenizi açıklıyoruz

**I**D software baş programcısı John Carmack sessizliğini bozdu ve Doom 3'le ilgili ilk teknik açıklamayı geçtiğimiz hafta yaptı. Doom 3'ün oynanabileceği en düşük konfigürasyonun 1 GHz işlemci, 256 MB RAM ve en az GeForce 1 veya Radeon 7000 ekran kartı olduğunu açıkladı. Ancak yine de fazla heveslenmeyin, bu konfigürasyon oyunun 640x480 çözünürlükte birçok özel efektin yer almadan çalışabileceği konfigürasyon özellikleri. Ağustos ayında çıkması beklenen multiplayer demo için verilen konfigürasyon özellikleri ise şöyle: 1,7GHz - 2GHZ işlemci, 512 MB RAM, Geforce 4 Ti 4400/4600/ATI 9700/Pro ekran kartı.



# Half-Life 2

Sierra'nın beş yıl önceki dev oyununun devamı çok yakında bizlerle...

Çıkış Tarihi: 30 Eylül 2003  
Tür: FPS  
Yapım: Valve  
Dağıtım: VU Games  
www.halfife2.com

**Y**ıl 1998. Bu yılın bilgisayar oyunları modası, büyük robotların dövüşmesi ve çok CD'li uzay simülasyonu. Çıkan oyunlar yüksek sistem gereksinimleri nedeniyle herkes tarafından oynanmasa da çabalar sürüyor. Alınan oyunlar ekran kartlarına verilen paraları karşılıyor (hangimiz Shogo isimli oyunu hatırlıyor ya da yeniden oynamak ister?). Derken Sierra, Valve'ın Half-Life isimli "canavarlı FPS'sini" destekleyerek piyasaya sürüyor... Oyun, bilgisayar oyunlarında bir çığır açtı. Kendine ait bir tarz yarattı. Çünkü zamane oyunlarında amaç bölüm bitirmek, anahtar renkleriyle kapı renklerini tutturmak. Ancak Half-Life'ta tek amaç oynadığınız karakteri hayatta tutmaktır. Kimse sizden bir şey yapmanızı istemiyordu. Sadece uzaylılar ve sizi öldürmeye çalışan askerle-



Düşman bolluğu konusunda hiçbir sıkıntınız olmayacak. Bu biraz da "sıkıntı"dan ne anladığınıza bağlı.

rin arasından çıkmaya çalışıyordunuz.

1999. İnternet kullanımı artık yaygınlaşmış durumda. İnsanlar internet kafelere giderek Half-Life'ı oynamaya başladılar.

2000. Half-Life 2 yapılacakmış söylentileri çıkmaya başladı.

2001. Half-Life 2 söylentileri çıkmaya devam etti.

2002. Half-Life 2 çıkmayacakmış söylentileri ortaya atıldı.

2003. Half-Life 2'nin çıkacağı hem de çok yakında çıkacağı yetkili ağızlar tarafından açıklandı. Ancak bu sene içinde

yine Half-Life'in yarışacağı bir ağır top daha olacak: Doom III. Bakalım bu iki oyundan hangisi unutulacak, hangisi yıllarca konuşulacak. Belki de ikisi de olmaz ve kardeş kardeş uzun yıllar oynanırlar.

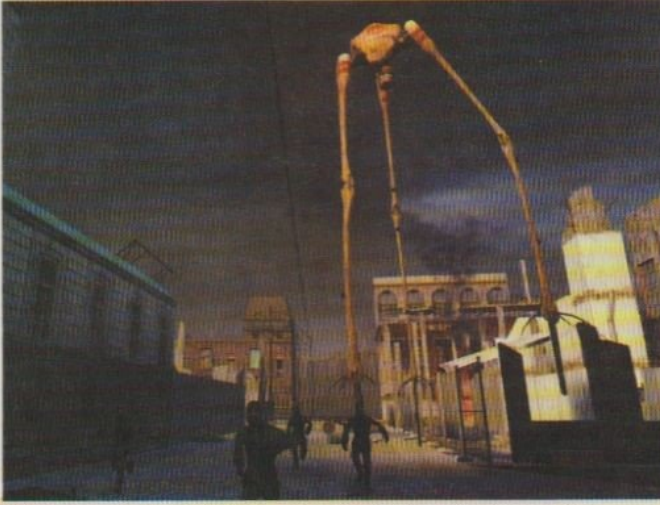
**Birden ikiye neler değişti?** Half-Life'da Black Mesa adın-



Bu uçan böcekler de ne ola? Ömürleri kısa olabilir ama kelebek olmadıkları kesin.



Half-Life'da sıradan bir şehrin sokaklarında turlamak ilginç olacak... City 17'ye hoş geldiniz!



Elimize geçen ilk görüntüler arasında en göze batanlardan biri... Böyle bir düşmana karşı ne yapılabilir ki?

## İki resim arasındaki 7 farkı bulunuz



İşte iki oyun arasındaki fark. Bundan beş yıl önce hepimiz bu grafiklere güzel diyorduk. Şimdi büyük bir utanmazlıkla bu grafiklere "Eh..." diyoruz. İnsanoglu rahata çok çabuk alışıyor. Neyse Doom III çıkıp da hepimiz bilgisayarlarımızı upgrade edene kadar bunlarla idare etmek zorundayız.

da bir yeraltı üssünde çalışan Gordon Freeman'ın başından geçenler oynanıyordu. Garip bir deney sonrasında bir boyut kapısı açılıyor ve buradan kızgın görünüşlü uzaylılar dünyamıza gelerek gördükleri herkese saldırıyorlardı. Amaç ise bu üsten çıkmaktı. Sonundaya bir boyut kapısından içeri giriyor ve nereye gittiğinizin muallak kalarak oyunu bitiriyordunuz. Yapılan açıklamalara göre ikinci oyun tam bu noktadan sonra başlıyor. Yine oynanan karakter Gordon Freeman. Bu sefer karanlık bir üste değil, Avrupa'daki bir şehirde, City 17'de kendinizi bulu-

yorsunuz. Ancak sakın yaratık tehdidinden kurtulduk zannetmeyin. Oyun hakkında yapılan açıklamalarda hangi zaman diliminde hikayenin geçtiği belirtilmemiş. Yine de yaratıkların şehrin içinde dolaşıp her yeri tahrip etmeleri bizde oyunun gelecekte geçtiği izlenimini uyandırdı. İlk oyundan bildiğimiz, sevdiğimiz karakterler hala mevcut. Zenci profesör, güvenlik elemanı ve siyah çantalı karizmatik beyefendi hala oyunun içinde yer alıyor.

**Yapay zeka başarılı**  
İlk oyundan sonra ge-

cen beş yılda programcılar boş durmamış ve kendilerine özgü yeni bir grafik motoru yaratmış. Oyunun grafikleri oldukça güzel görünüyor. Gerçek fizik, gerekse detaylar güzel yapılmış. Örneğin bütün yüzeyler hareket edebiliyor ve çoğu interaktif. Özellikle karakterlerin yüz detaylarına önem veren yapımcılar, altmıştan fazla mimiği gösterebildiklerini açıkladılar.

Ancak belki de yeni oyunun en çarpıcı özelliği yapay zekası. İlk oyunda da göze çarpan yapay zeka, Half-Life 2'de son noktaya ulaşmış. Örneğin bir evin içine saklanıp kapının arkasına masayı ittiğinizde yaratıklar eve girmek için başka yollar buluyor. Ayrıca programcılar oyunu yeniden bir Counter Strike yapılabilsin diye programlama dilini açık bırakmışlar. Hatta oyun motoru, oyundan daha önce dağıtılabilecek.

### Eski dostlar, yeni düşmanlar

Öncekinde bulunan yardımcı karakterlerin birçoğu yeni oyunda da mevcut. Üstelik bu kez askerlerden ve böceklerden de yardım alacaksınız. Yanınıza katılan askerlerin kendi yapay zekaları var ve sizin yaptığınızı hare-

ketlere göre ne yapacaklarına karar veriyorlar. Örneğin barikatlı bir sokakta ilerlemek için sizin koruma ateşi açmanızı bekliyorlar ya da siz koşacağınız zaman koruyorlar.

Korkarız ki dostlarınız bundan ibaret. Düşmanlarımız ise saymakla bitecek gibi değil. İlk oyundaki yaratıkların büyük bölümü Half-Life 2'de de var. Bunun yanında şehir terör saçan dört katlı bina boyunda yaratıklar, suyun içine saklanan ve saldıran, görünmez olan canavarlar da mevcut. Ve tabii ilk oyundaki gibi üzerinize askerler saldıracak.

### Peki ne zaman?

Yakında, çok yakında... Siz tatilden döndüğünüzde oyun piyasaya çıkmış olacak. Açıklanan tarih 30 Eylül. Ancak her zaman bunun geriye atılması gibi bir ihtimal var. Oyun şu anda sadece PC ortamı için yapılıyor. Ancak programcılar PC'de çıktıktan sonra X-Box

için de çalışmaların başlayacağını açıkladı. Sonuç olarak biz şimdiye kadar gördüklerimizden çok memnunuz. En azından artık oyunun çıkacağını, neye benzeceğini ve konusunu biliyoruz.



# Önüm arkam sağım solum OYUN!

İlk haftadan itibaren gözünüzü gönlünüzü açacak CD'ler vermeye başlıyoruz. Örneğin yeni çıkmış ya da henüz çıkmamış oyunların demoları... Videolar, fotoğraflar, duvar kağıtları ve kullanışlı programlar da cabası

## Ghost Master



Çok tutulan, Sims'i yeren bir oyun. Öldükten sonra kamu hizmetinde çalışan hortlak bir yetkiliyi oynayarak insanları korkutmaya çalışıyorsunuz. Uzun zaman üzerinde çalışılan ama buna değen eğlenceli bir oyun.

## Colin McRae Rally 3.0

Ralli oyunlarının tartışmasız en iyisi. Dünyaca ünlü Colin McRae'nin eğitiminden geçip Ralli şampiyonasına katılıyorsunuz ve birincilik için yarışyorsunuz.

## Galactic Civilizations

Master of Orion ya da Alpha Centauri'yi beğendiyseniz bu oyun tam size göre. İnsanları oynayarak, düşman uzaylı ırklara karşı mücadele ediyorsunuz.

## Port Royale

Son zamanların modası olan korsan ve açık deniz oyunlarına bir örnek daha. Grafikleri etkileyici ve geniş bir ortamda, savaşçı hazine avlayabiliyorsunuz.

## Neighbours From Hell

Modern çağ körebesi. Amaç komşunuzun başına çorap örmek. Grafikleri şaşırtıcı derecede güzel ve saatlerce oynanacak kadar zevkli.

## Next Generation Tennis 2003

İnanılmaz grafiklerle Amerika açık turnuvasını oynayabildiğiniz bu demo, Playstation 2'den sonra PC'de de çıkıyor.

## Hangman

Sevdiğimiz ve eskiden beri oynadığımız adam asmaca oyunu. Kağıt kalemde daha iyi grafiklere sahip olduğu kesin, eğer profesyonel çizer değilseniz.

## Bubble Ice Age

En sevimli arcade oyunlarından biri. Ve tüm arcade'ler gibi bağımlılık yaratan türden.

## The Sydney Mystery

Amcanız dedektiflikten emekli olduktan sonra kaçırılıyor. Siz de Sydney'e gelerek olayı araştırıyorsunuz. Fotoğraflarla düzenlenmiş mekanlarda oynanan bu adventure, harcadığınız zamana değecek.

## Air Strike 3D

Teröre karşı mücadele eden bir helikopter pilotu olarak göreviniz dünyanın dört bir yanını dolaşarak düşmanları öldürmek. Ancak bu bir simülasyon değil, macera oyunu!

## Abducted

## Battlefield 1942 Secret

## Weapons

## Breed

## Commandos 3

## Call of Cthulhu

## Half-Life 2

## Beyond Good & Evil

## Blood Rayne

## Chase

## Dinotopia

## FI Career Challenge

## Resident Evil Zero

## Sims 2

İnsanları bilgisayar başına hapseden ve arkadaşlık ilişkilerini bozan Sims'in devamının videosu. Grafiklerde ve oynanıştaki gelişmeye karşın Sim'ler hala "didedidid didididid" diye konuşuyor.

## Half-Life 2



Oyun hakkında anlattıklarımıza inanmıyorsanız tam 20 dakikalık videosu karşınızda. Oyunun kendisini oynamak için ise Eylül'e kadar sabretmemiz gerekiyor.

## Broken Sword 3

Sabırsızlıkla beklenen oyunlardan bir diğeri. Gerek senaryosu gerek çizgi filme benzeyen şirin grafikleriyle kalbimizde yer eden Broken Sword serisinin son üyesi.

## Hobbit



Bilbo, Gandalf, Thorin, Smeagol, Smaug, Bard, bir yaşamda harcanarak bitmeyecek kadar altın. Videosunu seyredin, kitabını okuyun,

en son da oyununu oynamalısınız.

## NVIDIA Detanator FX 44.03

## DirectX 9

## Divx 5.05



# İncelemeler

## RAKAMLARIN DİLİ

**100 - 85:** Kolay kolay her oyuna kısmet olmayacak bir mertebe. Hele de 90 ve üstü puan almışsa, hiç vakit kaybetmeden edinin.

**84 - 70:** Tüm oyun dünyası çapında olmasa da kendi türü içinde klasikler arasına girecek kadar iyi.

**69 - 50:** Belki çok kötü değil, hatta bu türü sevenler gönül rahatlığıyla vaktini ayırabilir. Ama yıllarca unutamayacağınız bir deneyim olmayacak.

**49 - 30:** Vasatın altında kalan oyunlar. Yapacak hiçbir şeyiniz yoksa başına geçip biraz vakit öldürebilirsiniz. Ama bu sürenin uzunluğu konusunda hiçbir garanti vermiyoruz.

**29 - 0:** İsmi duyduğumuz anda koşarak uzaklaştığımız oyunlar. Bu sayfalarda incelemelerinin tek gerekçesi sizi korkunç bir hata yapmaktan korumak olabilir.

*Tomb Raider: Angel of Darkness* S.10

## Sıcak!

**Y**az mevsimi deyince insanın aklında pıtır pıtır parlayıp sönen sözcükleri bir sıralayalım: Tatil, deniz, güneş yağı, bilgisayar, kamp ateşi... Bilgisayar? Bir ton insana bu liste içinde en az "kar maskesi" kadar yabancı, soğuk, alakasız görünebilir ama evet bilgisayar. Neden? Çünkü az önceki "bir ton insan" dışında kalan az sayıdaki kişi için bilgisayarı açıp örneğin serin serin Frozen Throne oynamak güneş altında uzanıp kavrulmaya çalışmaktan daha cazip. Hele de birbirinden iddialı oyunların yavaş yavaş raflara inmeye başladığı şu günlerde... Ya da bizimkisi züğürt tesellisi! Madem ki bütün yaz bilgisayarın karşısından ayrılmayacağız, bari tatil yapanları kıskandırmaya çalışalım :(

Yok yok, şikayetçi falan değiliz. Yaz gelince her şey gibi oyunlar alemi de durma noktasına gelseydi canımız epey sıkılırdı ama durum hiç de öyle değil. Bir yandan sonbaharda bomba gibi gelecek oyunların heyecanı, bir yandan hangi birini anlatacağımızı bilemediğimiz yepişeni oyunlar. Zor oldu ama daha ilk haftadan birbirimizin kafasını gözünü yarmadan, kazasız belasız bir liste çıkarmayı başardık. Bu haftaki kapak kızmımız Lara Croft, inceleme sayfalarımızın da yıldızı. Tomb Raider: Angel of Darkness bütün kusurlarına rağmen derginin bol sayıda sayfasını ele geçirmeyi başardı çünkü şaibeli de olsa kendisi bir klasiğin en yeni halkası. Diğer bombamız Warcraft 3: Frozen Throne. Ayrıca son yılların en çok oynanan oyunlarından The Sims'in yeni genişleme paketi Superstar ve oyun zevkimize yeni tatlar katan Ghost Master da ilerleyen sayfalardaki yerlerini aldılar.



*Warcraft 3: Frozen Throne*

S.14



*Ghost Master*

S.16



*The Sims: Superstar*

S.18

# Tomb Raider: Angel of Darkness

TÜR: Aksiyon Adventure ÜRETİCİ: Core Design DAĞITIMCI: Eidos Interactive [www.coredesign.com](http://www.coredesign.com)  
SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: PIII-600, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı

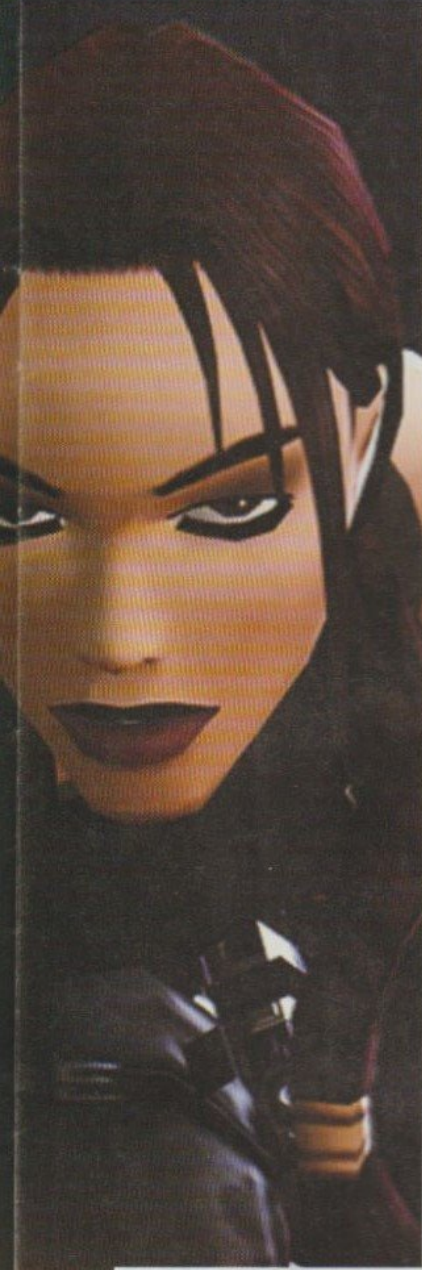
Yıllara meydan okuyan kahramanımız Lara

Croft hala biraz beceriksiz...

Eğer sinirleriniz sağlamsa

şansınızı denemekte

fayda var



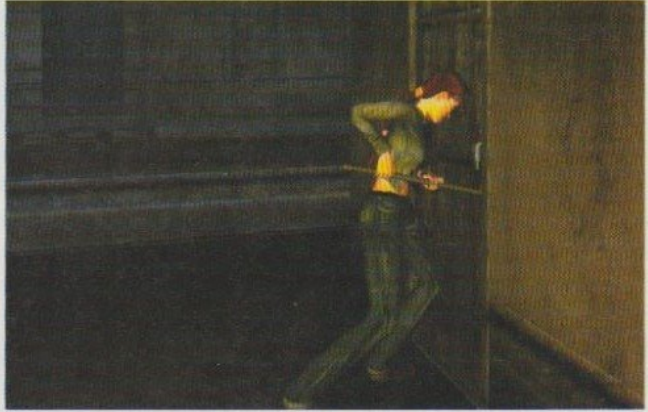
**H**erkesin çocukluk-  
tan kalma plato-  
nik bir aşkı var-  
dır. Genellikle

bir film yıldızı ya da şarkıcıdır bu, bazen de mahalleden biri. Fakat ilk gençlik dönemini bilgisayar oyunları ile geçirmiş bir ton insan için durum farklı. Onlar bir Lara Croft fenomeni etkisi altında büyüdükleri için kolay kolay televizyon ya da sinema yıldızlarını kabullenmezler. İlk kez 1996 yılında ortaya çıkan bu aksiyon delisi hanımefendi, kocaman kara gözleriyle ve şimdi burada sayamayacağımız bir takım grafik detaylarıyla az oyuncunun yüreğini yakmadı... Hatta geçtiğimiz yıl gösterime giren Tomb Raider filminin yıldızı Angelina Jolie bile piksellerden yapılmış Lara Croft'un pabucunu dama atmayı başaramadı.

#### Henüz yapım aşamasında

Şimdiye dek yapılan 5 oyun ve bir filmin ardından bir Tomb Raider daha geleceğini biliyoruz elbette. Ancak oyun henüz yapım aşamasındayken bitmiş bir oyun gibi satışa çıkacağını bilemedik.

Oyunun dağıtımcısı olan Eidos'un yaptığı reklamlardan



**Bu kapılara niye kol koymazlar ki? Neyse ki serde minübüs şoförlüğü var da levyesiz dolaşmıyorum...**

çıkardığımız göre bu yeni bölüm adeta oyunun değil filmin devamı gibi olacaktı. Adventure ögesi, dolayısıyla da hikaye örgüsü çok daha güçlendirilecekti. Oyun içi grafikler aşmış detaylar sergileyecekti. Angel of Darkness'ın bütün bunlardan tamamen yoksun olduğunu söylemek haksızlık olur ama kabul etmek lazım, hiç de abartıldığı kadar değil...

Peki, lafı dolandırmadan konuşalım biraz da. Elimizdeki oyun nasıl bir şey?

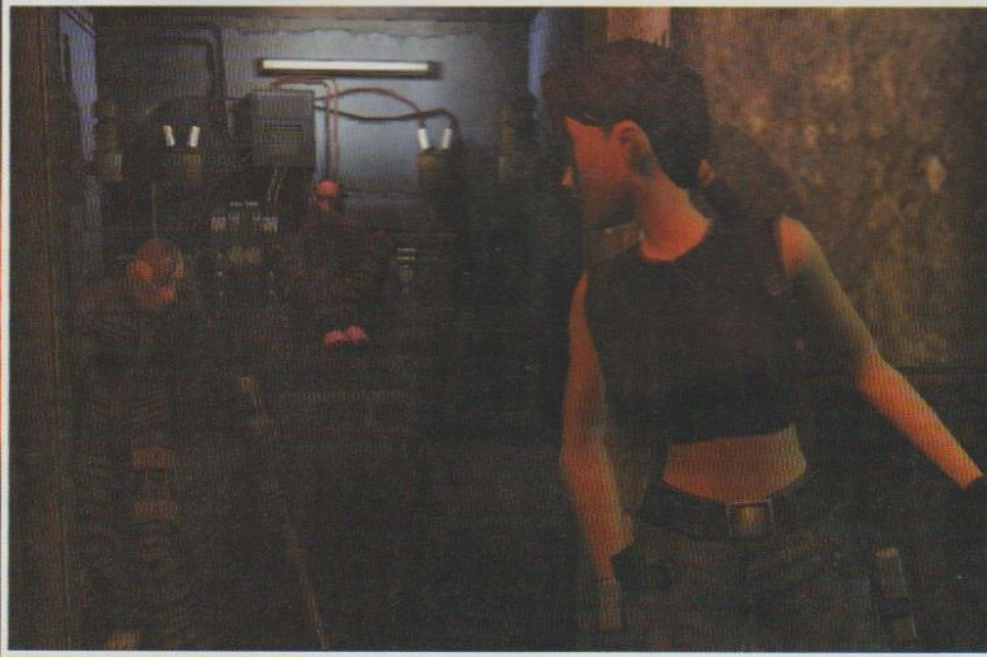
Dere tepe demeden seyahat eden kahramanımız Lara Croft, Angel of Darkness'da macerasına Paris'te başlıyor. Hem de son derece şaşırtıcı bir gelişmeyle... Akıl hocasıyla Lara arasında geçen harareti bir

tatışmanın sonunda hedef şaşırarak kurşunlar profesörü buluyor ve kahramanımız bir anda bir cinayetler zincirinin zanlısı durumuna düşüyor. Lara'nın görevi gerçek suçluları ortaya çıkararak kendi adı üstündeki lekeyi temizlemek. Paris'in arka sokaklarında yaşanan bir kovalamacanın ardından oyun başlıyor ve artık bütününü yalnız kalan Lara çatılarda, tünellerde, metruk ve karanlık mekanlarda yolunu ve kanıtlarını aramaya koyuluyor.

İlk oyunun ardından gelen bölümler fazlasıyla kendini tekrar eden ve bu yüzden de başarısız grafikçi düşüş yönünü gösteren bir çizgi üzerindeydi. Bu kez o çizgi makus kaderini yeni rotasını değiştiriyor. Bu başarının bir numaralı gerekçesi oyundaki sinematik anlatım tarzı. Fakat oynanış hala oyuncuya acı çektiren bir kısım sorunlarla yüklü.

#### Diplomasız Ninja

Böylece esas meseleye geldik... Her oyunda meselenin esası oynanış değil elbette ama Tomb Raider gibi bol akrobasi ve çevreyle etkileşim gerektiren bir oyunda hareket kabiliyeti ve kamera açıları gibi özellikler doğrudan ruh sağlığınızı etkileyebileceği için gayet hassas konular. Maalesef Angel of Darkness da daha önceki Tomb Raider'lar gibi bu konuyu çözmüş görünmüyor. Doğru koordinatları tutturmadan herhangi bir



şeye dokunmanız, bir kapıyı açmanız, bir nesneyi almanız mümkün değil. Ancak sorun sistemin koordinatlar üzerine kurulu olmasından ziyade hareket aralıklarının dar olması. Yine de önceki bölümlerle karşılaştırıldığında bazı işler daha kolay hale getirilmiş. Örneğin tırmanabileceğiniz bir su borusunu görünce Lara durumu anlayıp komut almadan tırmanmaya başlıyor. Ayrıca etki-leşime girebileceğiniz nesnelere yeterince yaklaşınca sol altta beliren bir el ikonu işinizi kolaylaştırıyor. Bir de etraftan toplayabileceğiniz ıvır zıvır nesnelere gayet net olarak kendini gösteriyor. Karanlık mekanlarda bile "acaba bir şey kaçırdım mı?" paranoyasına girmeden, gönül rahatlığıyla ilerleyebilirsiniz. Yine de bütün bunlar 2003 yapımı bir aksiyon oyununda klavye-mouse kombinasyonu başaramamış bir oyuncunun acısını unutturmaya yetmiyor.

Sinir bozucu bir başka yanı da kamera hareketlerindeki tutukluk. Ne yazık ki karakterimizi sabit tutup şöyle bir çevreye bakınmak gibi bir şansımız yok. Son derece sı-



Oyunun çok bilmiş NPC'leri sık sık yolumuzu kesecek...  
-Senin bu saatte okulda olman gerekmiyor muydu?

nırlı bir bakış açısı içinde ve bazen önünüzü bile göremeden yol almak durumunda kalabiliyorsunuz. Üçüncü şahıs bakış açısından oynanan tüm oyunların bir zamanlarki handikapı olan bu durum Tomb Raider'da ebedi bir işkenceye dönüştürülmüş gibi. Evet oyunda Paris de, Prag da çok güzel görünüyor ama sadece kameralar izin verdiği zaman...

### Daha fazla hareket

Öte yandan Lara artık daha hareketli bir karakter. Artık daha uzağa zıplayıp daha yükseğe tırmanabiliyor. Her önüne çıkan çukura paldır küldür düşüp boynunu kırmıyor. Hani eskiden intihara meyilli olduğunu düşündürecek kadar ters işler yapardı ya, şimdi tedavisini tamamlamış ve hayata sarılmış gibi.

Bulmacalar ve NPC'lerle

gireceğiniz diyaloglar konusunda ise o kadar karamsar değilim. Oyun boyunca karşınıza çıkan bir ton küçük bulmaca var ve bunlar çok yaratıcı şeyler olmasa da atlayıp zıplamak ve otomatik nişan alarak adam patklamak üzerine kurulu rutini kırmak açısından faydalı. Bir de bazı bulmacaları çözmek için bir takım insanlarla konuşmanız, onlardan bilgi ya da eşya almanız gerektiği için adventure öğesi daha hissedilir hale gelmiş. Karşıyandaki insanın söylediklerine verebileceğiniz birkaç alternatif cevabınız olacak ama işin gerçeği hangisini seçerseniz seçin sonuç değişmiyor. Karşıyandaki yapay zeka eninde sonunda yola gelip isteğinizi verecek.



Lara Croft sizce de bu oyunda her zamankinden daha agresif görünmüyor mu? Karakterimize eklenen yeni hareketlerin çoğu agresif türden.



Angel of Darkness'a küçük bir doz da RPG (Role-Playing Game) öğesi eklenmiş. Yani Lara Hanım'ı biraz çalıştırarak, daha yetenekli bir kahraman haline getirebiliyorsunuz.

Ya düşmanlar? Açıkçası bu konudaki izlenimlerim pek olumlu değil. Oyundaki yapay zeka, bilgisayarına duyduğum sevgiyi azalttı. Rakipleriniz, ne dendir bilinmez, sizi adam yerine koyup doğru düzgün kaçmıyorlar bile. Yakın dövüşlerde son derece yavaş ve kontrolsüz hareket eden bu aptal düşmanlar oyunun havasını yavanlaştırıyor.

### Müziklere laf yok

Şimdi bunları bir yana bırakıp biraz da sanattan bahsedelim... Bana kalırsa Angel of Darkness'in en etkin silahı sesleri ve müzikleri. Tabii arka planda Londra Flarmoni Orkestrası'nın tınladığı bir oyunda fazla da seçim şansımız yok. Müzikler en derinden geldiği, en sessiz olduğu anlarda bile kendini hissettiri-

## Bir varmış, hep varmış!..



Lara'nın da mekanların da şu anda pek çekici görünmediği 1996 tarihli orijinal Tomb Raider oyununun özelliği, o ana dek ayrı kollardan ilerlemiş olan aksiyon ve adventure türlerini birleştirmesiydi.

Tomb Raider II'de Çin Seddi'nden Viyana'ya kadar bir ton farklı mekanın eklenmesi oyunun meraklı kitlesinin bir kademe yükselip Tomb Raider fanı haline gelmesini sağladı. Bakınız fotoğrafta Lara'nın bacakları ne kadar da düzgün!

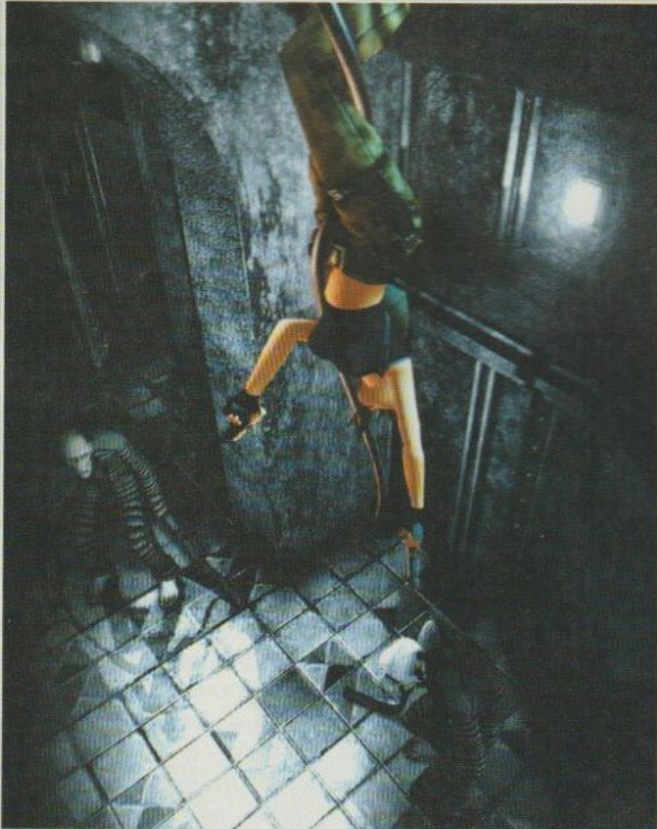


Tomb Raider III serinin en başarısız oyunu olarak geçti tarihe. Oynanışta bir türlü düzelmeyen hatalar, Lara'nın duvarların, eşyaların içine karışan görüntüleri, üçüncü şahıs bakış açısının tıkanması... Zor günlerdi, unutmadık.

Eskisine göre daha az aksiyon içeren The Last Revelation'da titiz bir araştırmacı gibi birtakım tuhaf sırları çözmeye çalışıyorduk. Bir öncekine göre daha iyi bir deneyimdi şüphesiz ama TR III'ten dili yananlar oyuna şans vermediği için beklediği patlamayı yapamadı.



Lara'nın sansasyonel şekilde öldüğü Chronicles, serinin silkenip kendine gelmesini sağladı. Ama ilk gençlik dönemini tamamlamış birçok oyuncu için TR sayfası kapanalı epey olmuştur.



yor ve insana iyi bir şeyler yaptığı hissini veriyor.

Özellikle aralarda giren videolar gerçekten de film kalitesinde bir atmosfere ve ses-görüntü kalitesine sahip.

Peki birçok konuda yetersiz bulduğumuz bir oyuna neden bu kadar uzun yer ayırdık? Ne demek istiyoruz? Gıcık mıyız, neyiz? Bu oyuna "kötüdür, almayın" deyip kestirip atmak yerine uzun uzun anlattık çünkü Angel of Darkness beklentileri karşılamaya yetmese de Tomb Raider, ismini tüm zamanların en çok oynanan oyunları arasına yazdırmış bir klasik. Kendine has, orijinal bir fikre ve tarza sahip bu oyunun umuyoruz ki bir sonraki bölümünde eksikleri giderilecek, açıkları kapatılacak, hatır için oynadığımız bir oyun olmaktan çıkacak.

Angel of Darkness'ı oynayan, görsel başarısının ve sürük-

leyici hikayesinin keyfini çıkarın. Tamam, bazı noktalarda sinir de olacaksınız, olun. Bitirdikten sonra oyunu arşivinize kaldırıp bir sonraki bölümün daha iyi olması için dilek tutun. Belki bu şekilde metafizik güçlerimizi birleştirirsek eninde sonunda eksiksiz gediksiz bir Tomb Raider görmeye ömrümüz yeter. Ne yapalım... İyi niyetli olmak lazım.

### PRO PUAN

✓ Videoların başarısı sayesinde hikayede sürükleyicilik sağlanmış, sesler ve müzikler atmosferi güçlendirmiş.

✗ Serinin oynanıştaki sorunları aynen devam ediyor. Yapay zekası zayıf.

Bu serinin ayakta kalabilmesi için bir sonraki bölüme çok daha fazla çalışılması lazım.

# 65

# Warcraft 3: Frozen Throne

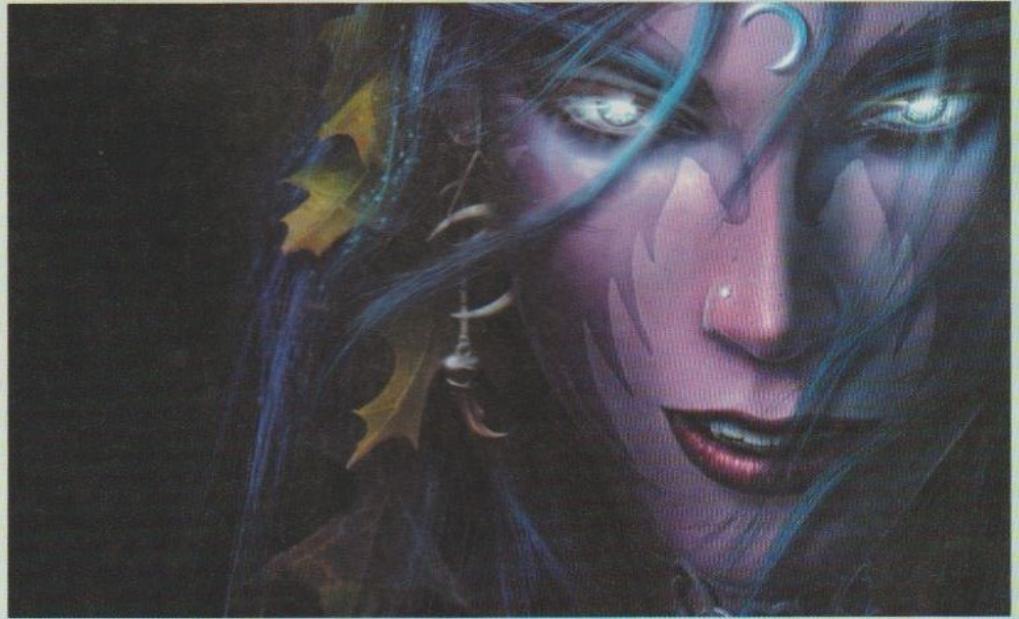
TÜR: Real-time strateji ÜRETİCİ: Blizzard DAĞITIMCI: Blizzard www.blizzard.com SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 400 MHz işlemci, 128 MB RAM, 8MB ekran kartı, 700 MB hard disk alanı

"Blizzard firmasının kötü oyun yaptığı görülmeyecektir" – Nostradamus

Bazı konuların "bence"si vardır, "Bu oyun bence güzel olmuş, bence bu şarkı güzel, bence sen bu kızdan ayrılmalısın" gibi. Bazı şeyler ise su götürmez gerçeklerdir, "satranç zeka isteyen bir oyundur, müzik ruhun gıdasıdır, Blizzard RTS konusunda bir numaradır" gibi...

Real-time strateji, yapması daha da önemli oynatması çok zor bir oyun tarzıdır. Her şeyden önce iyi ve akılda kalan bir senaryo yazmak gerekir. Bundan sonra oynanabilecek olan ırkların kendi aralarında denge kurmak şarttır (multiplayer için). Bundan sonra en önemli kısım olan tekrara düşmemek geliyor.

Warcraft 3'e uzaktan bakıldığında oyun diğerlerinden farklı değil. Ünite basıp düşmanları yeniyorsunuz. Ancak incelendiğinde büyük farklar ortaya çıkıyor. Bu farkı yaratan



Warcraft'a has bu ölümcül bakışlar Frozen Throne'da da kanınızı dondurmaya devam ediyor.

en büyük etken kahramanların olması. Oyunda bir yandan ünite basarken, bir yandan da kahramanınızla uğraşmanız gerekiyor. Üstelik Frozen Throne ile bu iş iyice zorlaştı.

Çünkü dört tane yeni ırk kahramanı, 14 yeni ünite, 4 ye-

ni upgrade, 2 yeni harita ortamı, 5 yeni tarafsız kahraman ve her ırk için yeni binalarla beraber bu oyun, Warcraft 3'e benzese de yeni bir oyundan daha fazla seçenek sunuyor.

## Bilmiyorum, oynamadım

Daha önce Warcraft 3 oynamadıysanız size kısa bir şekilde bu oyunun nasıl oynanacağını ve kazanmak için neler yapmanız gerektiğini anlatalım.

Oyuna başlar başlamaz ilk yapılması gereken şey bir hero yaratmak ve ilk çıkan ünitelerinizle beraber bu kişiye hızlı bir şekilde seviye atlatmak. Kahramanınızın seviyesi oyundaki önemli şeylerin başında geliyor. Seviye atlatmayı düşmana saldırmak yerine haritadaki güçsüz yaratıkları öldürerek

yapmak tavsiye ediliyor. Bu sayede minimum hasarla kurtuluş seviyeleri atlayabilirsiniz. Yine kahramanınızla ilgili yapılması gereken bir şey, onu iyi tanıyıp neler yapabileceğini bilmek. Kahraman olması ölümsüz olduğu anlamına gelmiyor, hatta tam tersi bütün dikkatlerin ona çevrilmesi yüksek ihtimal.

Kazanamayacağımız savaşlara girmeyin. Bu sadece sizin adam kaybetmenize neden olacaktır. Baktınız ki savaşı kaybediyorsunuz, kaçın.

## Biliyorum, oynadım, sonuç?

Frozen Throne'da her ırkın oynanış şeklini değiştirebilecek değişiklikler yapılmış. Eksikler giderilmiş ve tat katması için yeni üniteler eklenmiş. Öme-



Oyunun ana menüsünde yeni bir şey yok ama hele bir tıklayın...

ğin Night Elf'in etrafındaki düşmanları kendisine saldırmaya zorlayan ve çok HP'si olan Mountain Giant, zayıf okçuları korumak için birebir. Ya da çok çabuk ölen ve yolu tıkayan Crypt Fiend'lerin yer altına girmesi Undead oyuncusuna çok daha fazla seçenek sunabilir.

Oyunun bir diğer özelliği ise herkesin alışveriş yapabileceği dükkanların yanı sıra her ordunun kendi özel dükkanından alabileceği eşyalar olması. Ayrıca ilk oyunu oynamış olanlar için her ırkın çeşitli sayıda senaryoları var ve hikaye burada devam ediyor.

Oyunun multiplayer seçeneği de geliştirilmiş. Artı, Skirmiş seçeneğine insane diye bir zorluk seviyesi eklenmiş. Bu oyunu oynamış kişiler olarak RTS'de zorluk seviyesinin nasıl olacağını merak edenlere açıklayalım. Bilgisayar hile yapıyor. Bu kadar basit. Sizin madenden çıkarttığınız her 10 altına karşı bilgisayar madenden 20 altın çıkartıyor. Dolayısıyla böyle bir rakibi yenmek için çok uğraşmak gerekiyor. Oyuna üç adet de yeni harita tipi eklenmiş. Çok güzel görünüyorlar.

Warcraft II'den sonra III'ü oynayanlar deniz savaşı olmadığı için üzülüşlerdi. Yeni genişleme paketinde deniz savaş-



**Frozen Throne, iki yeni haritayla birlikte 14 yeni birim ve yeni kahramanlar getiriyor.**

ları yapmak da mümkün. Gemiler oyuncular tarafından yapılamıyor, sadece satın alınabiliyorlar.

### Geriye kalanlar

Oyunun müziklerinde veya grafiklerinde bir gelişme yok. Ancak bu kötü bir şey değil çünkü zaten çok iyilerdi. Senaryo ise



burada okumak yerine oynamayı tercih edeceğimiz kadar güzel. Oynandığı zaman güzel bir devam filmi havası veriyor.

Warcraft III çıkacağı zaman üç boyutlu olacağı söylenmeye başladığında bunun Blizzard'ın tarzı olmadığını, beceremeyeceklerini söyleyenler çıktı. Ancak bugün görüyoruz ki firma gerektiğinde üç boyutu da son derece güzel yapabiliyor.

Uzun lafın kısası, birisi karşınıza çıkıp "Cık, bu oyun güzel değil, eskisi daha güzeldi, bak burada şunun şunun dengesini bozmuşlar..." ya da benzeri sözler sarf ederse kulak asma-

ya. Bu oyun en az aslı kadar başarılı. Alınması ve orijinal Warcraft III ile bir kenarda durması gereken bir oyun.

## PRO PUAN

✓ Pek çok yeniliğin yanında 3D görüntüler, deniz savaşları, yeni haritalar. Tümü de çok güzel.

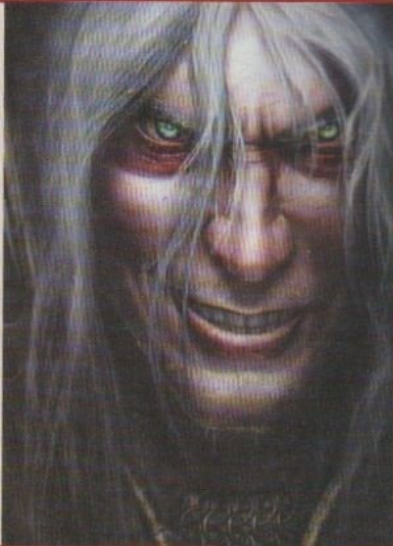
✗ Bağımlılık yaratıyor, oyunu bırakıp yazısını yazmaya başlamak irade istiyor.

Bir genişleme paketinden ziyade yepyeni bir Warcraft gibi. Kaçırmayın...

# 90

## Haftanın rüküşü!

Kim derdi ki Koskoca Azeroth prensi Arthas böyle bir hilkat garibesine dönüşsün. Bir kılıç için değer miydi? Eskiden kızları peşinden koşturan prensin şimdiki haline bir bakın... Gözleri çukura kaçmış, bir karış sakal. Saçlar desen öyle, tarak girmemiş, kepek içinde. Hele o dişler? Olmuyor olmuyor diyoruz Prens Arthas. Aslında sana puan vermememiz gerekiyor ama oyunun yüzü suyu hürmetine 10 üzerinden 1 veriyoruz ve damgayı yapıştırıyoruz.



# Ghost Master

TÜR: Sim/Strateji ÜRETİCİ: Sick Puppies DAĞITIMCI: Empire Interactive www.ghostmaster.com SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 450 MHz işlemci, 128MB RAM, 16MB D3D ekran kartı

Korkutmak ciddi bir iş ama daha da önemlisi çok eğlenceli...

**Ç**ok oyuncu desteği olmayan bilgisayar oyunlarında işlenebilecek her türlü konunun tüketildiğini düşünenlere kötü haber... Yandırdınız! Son zamanların en süper değilse de en yaratıcı tek kişilik oyunlarından biriyle karşı karşıyayız çünkü. Ghost Master isimli bu oyun bütünüyle kendine has yöntemler kullanarak biraz eğlenmeye ihtiyacı olan herkes için yeni bir tarz yaratıyor.

Oyunumuz, adı üstünde, hayaletler üstüne kurulu. Ama öyle "kalp hastaları oynamasın" ibaresiyle raflarda beklesen, gerilim dozu yüksek oyunlardan değil. Çünkü sonunda korkutulan taraf olmaktan kurtulup, koca bir mekan dolusu insanı sadistik bir zevk eşliğinde korkudan çılgınlara atacak hale getirme işini üstleniyoruz.

## Bir nevi Sims ürkmesi

İlk bakışta Sims tarzı grafikleri ve tıpkı Sims'deki gibi bir mekana dolmuş, ne yaptığı çok da belli olmayan, "ev ahalisi" modelindeki karakterleriyle insanda yeni bir gerçek hayat simülasyon oyunu izlenimi yaratıyor.

Ghost Master. Ancak işin içine giren hayaletler, konsepti tamamen farklılaştırıyor.

Oyunda tek olayımız milleti ruh hastası haline getirene kadar korkutmak değil. Girdiğimiz her mekânın bir yerlerinde sıkışıp kalmış rahatsız ruh-

lar var. Bir yandan görevimizi yaparken bir yandan da bu tuğluklu hayaletleri kurtarmak durumundasınız. Size kendi hikayelerinizi ve kurtulmak için neye ihtiyaçları olduğunu anlatacaklar. Siz de yaratıcılığımızı ve eldeki malzemeyi kullanarak kurtaracaksınız zavallıları. Unutmayım, kurtardığımız her hayalet ekibimize katılıyor ve size fazladan puan kazandırıyor.

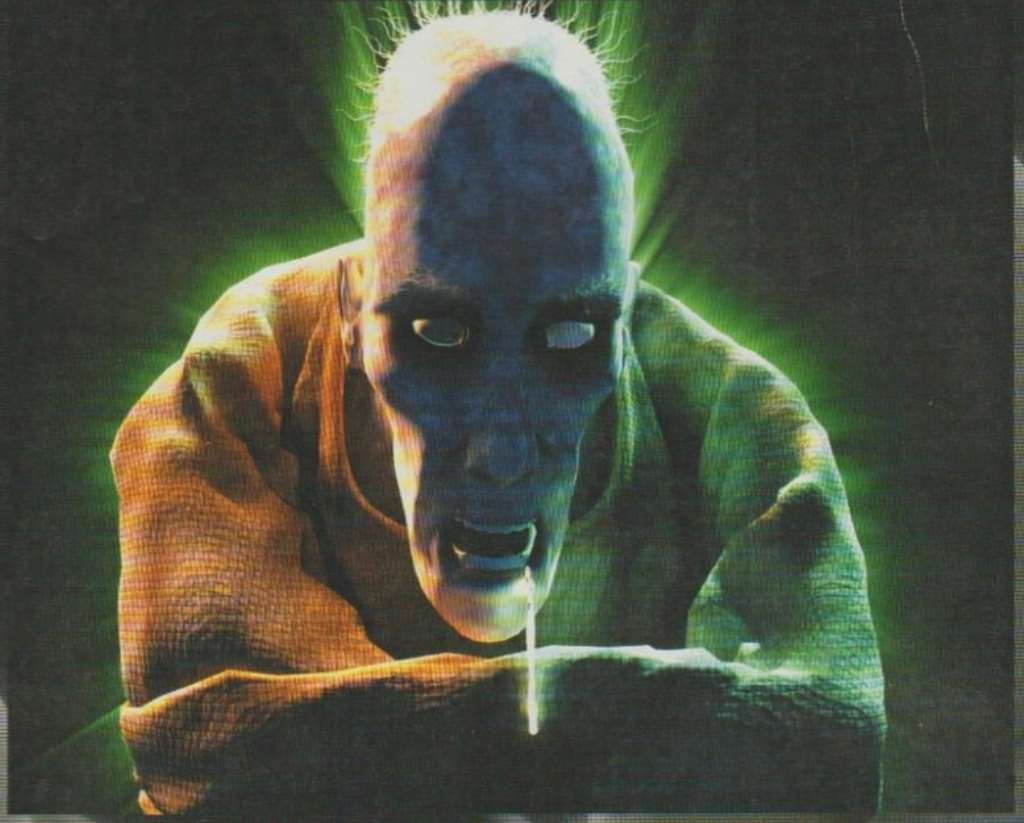
Oyuna küçük görevlerle başlayıp giderek daha zorlu problemleri çözmeye ve daha dirençli fanileri alt etmeye çalışıyoruz. Elbette bu arada bizim gücümüz de artıyor. Adam korkutmak aslında işin çok küçük bir parçası. Ama her zaman gerekli. Çünkü hayaletlerin çok çeşitli güçlerini kullanmak için

plazma denilen, enerji benzeri bir kaynak tüketiyor. Ve bu kaynağın tükenmemesi için insanların korkmuş olması gerekiyor. Formül çok basit: Ne kadar çok çılgınlık atarlarsa plazma o kadar yükseliyor ve ne kadar çok plazmamız varsa hayaletlerimiz o kadar üst düzey güç kullanabiliyor.

Oyunda 6 ayrı sınıftan 47 çeşit hortlak var ve bunlar da tükettikleri plazma miktarına göre sınıflandırılıyor. Oyun sonuna kadar bunların çoğuyla tanışacaksınız ama bölüm sonlarında iyi skor yapamıyorsanız hepsine hükmetmeyi ummayım.

## Ghost Room: Hayaletbane

Her görev öncesinde üssünüze girip o bölümde kullanacağımız



Çok ışıkla görünüyorsa olabilir ama aşağılamayın. Bu sizin en yakın arkadaşlarınızdan biri.



Bir kız yurdunda çılgınlık sesleri duymak için küçük bir hane de işimizi gördü aslında.



hayaletleri seçiyorsunuz. Gireceğiniz yerin büyüklüğüne göre 5-6 adam seçip, onlarla çalışacaksınız. Buradaki kritik nokta farklı türlerden gelme bu hortlakların ancak belli ortamlara girebilmesi. Örneğin elemental sınıfa ait adamlarınızdan "earth" cinsi elemanlarınız sadece toprak olan yerde bulunabiliyor. Bunları ya bahçeye, ya da örneğin bir iç mekandaki saksımın içine bırakıyorsunuz.

Peki neler yapabiliyor adamlarımız? Küçük bir ürperti yaratmaktan buldukları mekanı örümceklerle doldurmayla, kurbanın rüyasına girip bilinçaltısını uyandırmaktan aynadaki görüntüsünü bozmaya kadar bir ton güce sahipler. Bu arada kurbanlar da farklı korkuları olan farklı karakterler.

Biraz da görevlerden bahsedelim. İşimiz sadece tutuklu hayaletleri kurtarıp biraz da korku salıp çıkmak değil. Ölümülerin de size ibuyacı var. Örneğin bir karakola girip aynı anda 45 farklı vakayı çözeniz gerekiyor. İşlediği cinayeti masum birme yüklemiş bir polisi ortaya çıkarmak, bazı kapıları açmak için anahtarı elinde tutan kurbanı doğru şekilde yönlendirmek, metruk bir kilerde gizli bir sandığın içinde duran tarihi bir yazıtı bulmaya çalışıp gençlere yol göstermek gibi çok çeşitli bulmacalar çözeceksiniz.

## Finali!!

Ghost Master detayları çok güzel tasarlanmış 3D grafiklere sahip olmasına rağmen mucizevi



şekilde de rahat oynanan, kasılmayan bir oyun. Ayrıca 360 derece dönme kabiliyetine sahip kamerasıyla ve en küçük nesnelere bile yakından görebilecek kadar yaklaşmanıza izin veren zoom yeteneğiyle beni kalbimden vurdu. Üstelik girip çıktığımız mekanlar öyle "iki oda bir sofa" mütevaziliğinde değil. Üç katlı, her odası birbirinden farklı evlerden kocaman ofis ortamlarına, makine dairesi bile kullanımda olan gemilere kadar son derece çeşitli ve detaylı ortamlara giriyorsunuz.

Bir güzellik de oyunu hayaletlerimizin ya da kurbanlarımızın gözünden de görebiliyor olmanız. Pratikte size görevinize dair hiçbir katkısı olmamasına rağmen böyle bir imkan yaratılmış olması çok hoş. Hayaletlerin gözünden baktığımız zaman



## Nereye gidiyorsunuz? Eliniz kapıda kovaladık...

atmosfer bütünüyle değişip başka bir seve dönüşüyor. Renkler kararıyor, sesler uğultuya dönüşüyor. Ölümülerin gözünden baktığımız zaman içimiz cızlayacak. Panik halinde neles alışverişleri, gözlerimin çıldırması gibi bir buraya dönmesi, duvarlara toslamaları falan... Yazık hakikaten adamlara.

Ghost Master'la ilgili tek şikayetimin arayüzle ilgili. Sağlı solu dizilmiş hayalet ve insan resimleri, mekandaki tüm karakterleri içeriyor ve ekranda ciddi yer kaplıyor. Oyunda özellikle hızlı hareket etmek istediğiniz anlarda mekanda bir yere tıklamak isterken genellikle bu resimler elinize ayağınıza doluyor ve vakit kaybettiriyor. Kamerası kullanmaya çalışırken de tam istediğiniz açıyı yakalamak, belli detaylara yakından bakmak yeterince pratik değil.

Ghost Master, tek atımlık bir oyun olmadığı daha ilk ba-

kısta anlatılan, doğustan kabiliyeti bir ürün. Buna daha yeni mekanların ve görevlerin ekleneceği genişleme paketeri, multiplayer oynanabilen yeni sürümler ekleneceğini görmek için uzman olmaya gerek yok. Bu oyun, genişleyeceği kesin olan Ghost Master ailesinin ilk üyesi ve bu süreci kaçırarak istemiyorsanız gelip oyuna katılmanız gerekiyor.

## PRO PUAN

✓ Fikir çok özgün. Atmosfer ses, grafik ve akıcılık açısından kusursuz.

✗ Yapay zeka daha uyanık olabilirdi. Arayüz sınırlayıcı. Oyun içinde save de olsaydı...

Ghost Master sadece bir başlangıç. Bu oyunun önü açık.

# 81



# The Sims: Superstar

TÜR: Simulasyon ÜRETİCİ: Maxis DAĞITIMCI: EA Games www.thesims.com SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 450 MHz işlemci, 128MB RAM, 1.12GB sabit disk alanı, The Sims

## Sim'ler gizli kalmış yeteneklerini ortaya döküyor



Burası Studio Town. Şöhretin tozlu yollarında ilerlerken sık sık uğrayacağınız bir numaralı dedikodu mekanı.

**I**lk çıktığı günden beri bütün dünyadaki oyun satış listelerinin daima en üst sıralarında yer alan "yaşam simülasyon oyunu"

Sims'in son marifeti de ortaya çıktı: Superstar adlı bu genişleme paketi Sims sevmeyenlerin bile hakkını teslim ettiği, serinin en eğlenceli bölümü.



zeni ve Sim'inizin mutluluğunu da ihmal etmemelisiniz.

Superstar'ı bitirdim diyebil-  
mek için yaptığımız işlerden ka-  
zanmanız gereken toplam 5 yıl-  
dız var. Bunların tümünü top-  
lamış biri olarak oyunda bu  
noktaya gelmek için en az 1  
haftaya ihtiyacınız olduğunu  
söyleyeyim.

### Sim tarzı Hollywood

Bu paketle birlikte hayatımıza giren yeni ev dışı mekanımız Studio Town. Bir çeşit Hollywood olan bu mekanda şarkıcı, oyuncu ve modeller için ayrı ayrı kariyer fırsatları var ama oyun icabı sizden bu üç alanda birden başarılı olmanız bekleniyor. Yani evde üç saat piyano başında çalıştıktan sonra gidip bir moda defilesine çıkmak ve puan kazanmaya çalışmak anlamsız görünse de gerekli. 5 yıldızı biriktirene kadar önce ucuz bir karaoke barda sahne alıyorsunuz, reklam fotoğrafı çektiriyorsunuz, stüdyoya girip single hazırlıyorsunuz. Derken işler geliyor, reklam filmleri, rock albümleri, videoklipler, katalog çekimleri falan, bir bakmışsınız ki adeta bir Özcan Deniz olmuşsunuz(!).

Kendi çapında meşhur biri olarak işinizin kritik noktalarından biri yüzünüzün unutulmasına izin vermemek. Bunun için en az iki günde bir Studio Town'ı ziyaret etmek ve herhangi bir işte boy göstermek zorundasınız. Yoksa zar zor ka-

**Gerçek hayatta denemeyin**  
Oyunun en ayırt edici yanı artık bir amacımızın olması. Nedir? "Ben artiz olucam" inadıyla sanat çevrelerine girmeye uğraşan alelade bir vatandaşın, herkesi peşinden koşturan bir stara dönüşmesini sağlamak gibi bir göreviniz var. Ve bu hiç de kolay olmayacak. Çünkü bir yandan yeteneklerinizi geliştirmeniz, bir yandan ünlü insanlarla yakınlık kurup ilişkilerinizin istikrarını korumanız, bir yandan da sürekli olarak sahne pratiği yapmanız gerekiyor. Tabii bu arada ev hayatındaki dü-

zandığınız yıldızlar gibi siz de sönüp gidebilirsiniz.

Superstar'la gelen önemli bir yenilik de sosyal ilişkilerinizin bir parça derinleştirilmiş olması. Artık biriyle aranızdaki yakınlığı sadece görüşme sıklığınız değil, kurduğunuz ilişkinin sağlamlığı da belirliyor. Uzun vadeli bağlarınız ne kadar kuvvetliyse karşınızdakinin sizden soğuması o kadar zor. Grafiklerine, oynanışına ya da genel anlamda sürükleyiciliğine kötü söz söylemeye kıyamadığım Sims'in en zayıf yanı olan "insani" boyutu böylece biraz daha gerçeğe uygun hale getirilmiş. Ama keşke meşhur insanlardaki kapris, dağınıklık, narsizm gibi meslek hastalıkları da oyunun içine katılsaydı.

## Alfred! Misafirleri kov!

Eski bölümlerden hatırlarsınız, benim diyen Sim'in kolay kolay alamadığı bir robot hizmetçi vardı. Bu kez onun yerini Alfred isimli kâhya dolduruyor. Bir yıldıza yakışan da budur zaten. Alfred bütün evi çekip çeviriyor, tamirci çağırıyor, yemek yapıyor, çiçekleri suluyor, kapınızın önüne kamp kuran takıntılı hayranınızı kovalıyor,

vesaire. Eh, karşılığında da günde 500 papel götürüyor. Oysa Sim dünyasında da sanata biçilen değer bizdekinden daha fazla değil. Bu bakımdan, epey ünlü biri haline gelmedikçe Alfred'in sizden çok kazandığı gerçeğini kabul edip kendi çiçeklerinizi kendiniz sulamak durumundasınız.

Kariyer yükseltme denemeleriniz şansa ve mantığa dayalı küçük oyunlarla renklendirilmeye çalışılmış fakat bir yere den sonra bu iş sıkıcı olabiliyor. Örneğin bir dizi film çekimi için sete girdiğinizde yönetmen size üç seçenek sunuyor ve bunları hangi sırayla oynayacağınızı soruyor. Onun kafasındaki sırayı ne kadar çabuk bulursanız o kadar hızlı yükseliyorsunuz. Fakat üçüncü şansınızda da yanılırsanız puan kaybediyorsunuz. Ama üçüncüde yanılmak ancak dalgınlığınıza gelirse karşılaşacağınız bir şey çünkü zaten önceki iki denemeden doğru sıranın ne olduğu ortaya çıkıyor. Bunun yerine bütünüyle şansa dayalı tek bir denemeye izin verilseydi ve Sim'inizin morali ne kadar yerindeyse şansınız da o kadar yüksek olsaydı bence daha pratik ve az sıkıcı olurdu.



Üst karedeki filmde oynamak için önce aşağıdaki pembe dizide oynamanız gerekiyor.

## The Sims Seceresi

Dört yıl önce Maxis, gündelik hayatı oyun haline getiren bir oyun üzerinde çalıştığını duyurduğunda oyun aleminde büyük bir heyecan yaratmıştı. Yetişkin bir insan olarak evinizi, işinizi, hayatınızın aşkını, arkadaşlarınızı seçip isterseniz çoluk çocuğa karışabileceğiniz bir oyun olacaktı bu. Herkes "nasıl yani?" diyordu, "peki oyunun amacı ne?" Bir şekilde yaşadığınız hayatın amacını da araştıran bu sorunun cevabını her oyuncu, tıpkı yaşamdaki gibi kendisi verecekti. Nasıl bir insan olmak istiyorsanız, nasıl bir hayat yaşamak istiyorsanız Sims'de de o olacaktın. Derken oyun çıktı ve müthiş gürültü kopardı, bir anda ortalıkta Sims manyakları türedi. Yapımcı Maxis de bu potansiyeli değerlendirip tam 6 tane genişleme paketi ve bir de multiplayer versiyon geliştirdi. Sims'le yeni tanışanlar için bu listeyi bir hatırlayalım: Önce Livin' Large çıktı, The Sims'in tüketim çılgınlığı için daha çok eşya içeren paketi. Bir sonraki paket House Party idi ve komşuluk ilişkilerini güçlendirecek partiler için özel eşyalar içeriyordu. Sonra Hot Date ile aşk meşk işlerine yeni bir boyut geldi. Vacation ile şehir hayatından bunalan Sim ailenizi tatile yollamayı, Unleashed ile pek sevimi ev hayvanları besleme işini üstlendiniz. Sims Online ise bir paket değil, oyunun online versiyonuydu. Yüzlerce insanın görüntülü bir chat odasında konuşmasına takıldığı bir acayip alem. Sıradaki favori Sims'imiz ise henüz çıkmamış olan Sims 2...

## Ünlüyüm, bi tuhafım...

Ev hayatınızda görünürde Alfred dışında bir değişiklik yok ama evet artık meşhur olduğunuza göre daha şatafatlı yaşamak, evin olmadık yerlerine devasa heykeller falan koymak isteyebilirsiniz ya da ünlülerde sıkça rastlanan "14 kelim ve 3 köpeğimle birlikte iki katlı bir evde yaşıyorum" sendromunun bir parçası olmanızdır amacınız. Bunun için de önerim önceki 5 Sims paketini de Superstar'la birlikte bilgisayarınıza kurmanız. Gerçi bu 2,2GB civarı bir boş hard disk alanı anlamına geliyor ama fena mı, bu bahaneyle bilgisayarınızdaki gecikmiş bahar temizliğini de yapmış olursunuz.

Sonuç olarak Superstar, The Sims'in önceki bölümleri-

ni oynamış olanlar için eksik kalmaması gereken, Sims'le yeni tanışanlar için de iyi bir başlangıç olabilecek en sürükleyici ve en eğlenceli bölüm. Oyuna uzun bir süre vakit geçirdikten sonra yine kendinizi bir Sim gibi hissetmeye başladığınızı fark edecek ve yine afallayacaksınız.

## PRO PUAN

✓ Bir amaç uğruna oynamak boş boş takılmaktan daha güzel... Hayat gibi.

✗ İlişkiler ve karakterler sığ. Yeni eşya yerine daha gerçek yaşamları tercih ederiz.

Sims 2 için pozitif sinyaller veren, The Sims'in en eğlenceli paketi.

# 78

## Athlon 64'e geri sayım

İşlemcinin çıkış tarihi 23 Eylül olarak duyuruldu

**A**MD, masaüstü ve dizüstü PC'ler için Athlon 64 işlemcilerin 23 Eylül'de piyasaya sürüleceğini ve tanıtımın San Francisco'da başlayacağını bildirdi. Athlon 64, AMD64 mimarisinin sunduğu performans özellikleriyle masaüstü ve dizüstüler için ilk 64-bit işlemci olacak. İşlemci, AMD64 platformunda geliştirildiğinden, bugünkü 32-bit uygulamalara da uyum sağlayabilecek.



## Nvidia'nın NV38 planı

Bakarsınız Eylül'de yeni GPU'muz olur

**N**vidia'nın NV38 GPU'yu Eylül'de piyasaya sürmesi bekleniyor. NV38'in Ultra ve düz sürümleri için hali hazırda kesin çekirdek ve bellek frekansları bildirilmiyor, ancak 256-bit bellek denetçisinin 1 GHz bellek ve 550 MHz çekirdek hızına sahip olacağı bildiriliyor. NV38'in hem RADEON 9800 PRO hem de GeFor-



**NVIDIA**

ce FX 5900 serilerinin özelliklerine sahip olacağı, aynı zamanda ATI'nın piyasaya süreceği R360 VPU ile rakip olacağı bildiriliyor. NV38'in mikro-mimarisini, performansı yükseltmek ve çekirdek hızını artırmak gibi küçük değişikliklerle birlikte GeForce FX 5900'e benziyor. Nvidia, planlar duyurulduğu gibi gerçeğe dönüşürse, NV38 tabanlı grafik kartlarının seri üretimine Ekim ayında başlayacak.

## Corsair'den TWINX1024-4000

Daha fazla performans

**Y**üksek performanslı DDR bellek modülleri üreticisi Corsair, ilk XMS4000 ürünleri olan TWINX1024-4000'i duyurdu.

500 MHz DDR teknolojisine dayanan

ürün, yeni nesil çift kanallı DDR anakartlarla kullanıldığında yüksek bellek performansı sağlıyor. Corsair, bu yeni modülü tasarlarken, en hızlı bileşenleri seçmek için, farklı çip üreticilerinden geniş bir yelpazede RAM çipler üzerinde benchmark testleri uyguladı. Ayrıca, her XMS modülü piyasaya sunmadan önce belirlenen hızlar için teste tabi tutuldu. XMS4000 modülleri, 500 MHz, 2.75V ve 3-4-4-8 ayarlarıyla, Intel 875P çipset tabanlı Asus P4C800 çift kanallı DDR anakartlarda test edildi. TWINX1024-4000, iki CMX512-4000 DIMM içeren toplam 1 GB kapasiteli bir paket.



## SiS'ten PCI Express çipset

**A**nakart çipset üreticisi Silicon Integrated Strategies (SiS), PCI Express slot'unu destekleyen çipset üretecek. Bu aydan itibaren üretilen yeni seri Intel ve AMD uyumlu çipsetler, AGP'nin yerini alması beklenen interconnect teknolojisinin özelliklerine sahip olacak.

Intel tarafında SiS, bu ay seri üretimine başlayacağı ve dual DDR 400 ile AGP8X'i destekleyen 655TC'yi bu yılın son çeyreğinde piyasaya sürecektir. 656 kuzey köprüsü ise Pentium 4 800 MHz, dual DDR II ve PCI Express'i destekleyecek. PCI Express ile 656+GFX destekli grafik (GFX) kuzey köprüsü, 65X ailesinin öncelikli üyeleriyle pin uyumlu olacak ve önümüzdeki yılın ilk çeyreğinde piyasaya sunulacak.

AMD tarafında ise Opteron ve Athlon 64 uyumlu çipsetler üretilen Athlon 64/Opteron mikroişlemci için üretilen ve yine PCI Express'i destekleyecek çipsetlerde 756+ grafik (GFX) olacak. 756+964+180, PCI Express'i destekleyen 759+964 ve AGP8X +964 şeklinde üç AMD 64 seçeneğiyle sunulacak çipsetler, önümüzdeki yılın ilk çeyreğinde piyasada olacak.

## DirectX 9.0b çıktı

**M**icrosoft, DirectX'in 9.0b sürümünü piyasaya sürdü. 9.0b'de bug'lar giderilmiş, ancak yeni bir API'dan söz

etmek mümkün değil. Microsoft'tan yapılan duyuruya göre kullanıcılar DirectX 9.0b'nin 9.0a'ya yama ve tam sürümünü edinebilecek.



# Hem telefon olsun, hem MP3 çalsın

Nokia 3300 ile müzik dinleyin,  
oyun oynayın, MMS yollayın vs...

**G**ittikçe küçülecek, daha çok fonksiyon kazanacak, Java destekli olacak, bir telefonla her şey yapılacak denilen günler geldi bile. 64 MB bellek kartına MP3 ya da AAC dosyalarını yükleyebileceğiniz, kendi listenizi oluşturup yolda izde dinleyebileceğiniz Nokia 3300 bunlardan biri.

Nokia 3300'ın özellikleri arasında MP3 ve AAC formatı desteği, stereo FM radyo, dijital kayıt cihazı, multimedya kartına müzik kaydetme ve mesajlaşma ve Java tabanlı oyunlar sayılabilir. 125 gram ağırlığında ve 114 x 63 x 20

mm ölçülerindeki 3300, kullanım kolaylığı sağlayan dört yönlü tarama tuşu ile klavyeye ve 128x128 piksel renkli ekrana sahip. Otomatik kanal arama özelliği olan stereo FM radyosunda ise hafızada önceden ayarlanmış kullanıcı tarafından tanımlanabilir 20 radyo kanalı bulunuyor. MIPD 1.0'ı destekleyen 3300'a Java tabanlı 50 uygulama ve oyun yüklenebiliyor.



11 saate kadar müzik ve 9 saate kadar radyo çalma, 130-220 saate kadar konuşma ve 180-230 saate kadar bekleme süresi olan Nokia 3300 hakkında ayrıntılı bilgi [www.nokia.com.tr](http://www.nokia.com.tr) adresinde.

# İşte fotoğraf budur

Canon, 11.1 milyon piksel dijital fotoğraf makinesi EOS-1Ds'i piyasaya sürüyor

**F**otoğraf tutkunları, görüntüye önem verenler bugüne kadar dijital makinelerde pek aradıklarını bulamamıştı. Ne de olsa optik makinelerde sonuç sürpriz değildi ve profesyonel amaçla kullanılan fotoğraflarda da sürprize yer olmazdı. Canon'un yeni tanıttığı EOS-1Ds, bu konuda dengeleri değiştirecek gibi görünüyor.

11.1 milyon piksel çözünürlüklü, 35mm CMOS sensörlü EOS-1Ds, profesyonellerin tercihi olan 35mm slayt filme eşdeğer, hatta daha geniş ton çeşidine sahip. Ayrıca, CMOS sensor ile ISO 1250'de bile gren seviyesi çok düşük. EOS-1Ds'in diğer özelliğinin minimum güç sarfiyatı olduğu belirtiliyor.

EOS-1Ds, Canon EOS-1D ve EOS-1V'nin sahip olduğu, 45 noktadan netlik, 21 bölge ölçümü, ergonomik tasarım, dayanıklılık ve sağlamlık gibi özelliklere sahip. CMOS sensörler CCD'lerden daha az enerji harcadığı için pil ömrü daha uzun. NP-E3 pil bir kez şarj edildiğinde 600 poza kadar çekim yapabiliyor. Windows ve Mac uyumlu EOS-1Ds, Canon'un 60'tan fazla EF lensiyle de uyumlu; [www.canon.com.tr](http://www.canon.com.tr).



## Cebimdeki Oyunlar

**H**er hafta bu bölümde Java uyumlu cep telefonlarıyla oynanabilecek tonla oyun arasından bizim en sevdiğimizden birini önereceğiz size. Cep telefonunun tuşlarıyla cebelleşirken kramp giren parmaklarımız yüzünden bu bölümde bol bol yazım yanlışlarıyla karşılaşabilirsiniz. Pardon yani...

### Pizzaboy

Pizzaboy, işine bağlı, dürüst ve de azimli, genç bir pizza dağıtıcısının hikayesi. Sıradan bir pizza siparişiyle başlayan oyunumuz işin içine giren perili şato, hayalet, iskelet, tuzak gibi ürpertici birtakım etkenlerle renkli bir hal alıyor. Pizzaboy olarak işiniz bir ton odası olan bir şatoda ve sınırlı süre içinde siparişi sahibine teslim etmek. Bunu yapmak için türlü engelleri aşarak gizli anahtar bulmanız ve gizli odaya girmeniz gerekiyor.

Yol boyunca

karşınıza çıkan

her aç hayalet eliniz-

deki altı dilim piz-

zadan birini kapıp

götüreceğinden

bunlara yakalan-

mamanız gerekiyor.

Yine de pizzayı kaptır-

mak her şeyin bitmesi demek değil.

Sizden önce aynı görev için şatoya

gelmiş iskelet pizzacıyı bulursanız on-

dan yeni dilim alabilirsiniz. Bir de sü-

re bonusu kazandıran cüce dostunuz

olacak.

Dost ve düşmanların her defasında

odalara rasgele dağılması, bir odaya

ikinci kez girdiğinizde önceden silip

süpürdüğünüz bonusların bir daha

çıkması falan iyi şeyler. Java oyun-

larda sinir bozan birbirine girmiş

grafikler de yok Pizzaboy'da. Temiz,

eğlenceli ve ne yazık ki acıkırtan bir

oyun.. (Evet kilo sorunu var, ne ol-

muş?)

**URL:** [www.mobiloyuncu.com](http://www.mobiloyuncu.com)

**Destekleyen Telefonlar:**

Nokia 7650, 7210, 5100,

6100, 6610, 3510i, 3410

Ericsson P800, Motorola T720i



# Hem oynayın, hem yazın

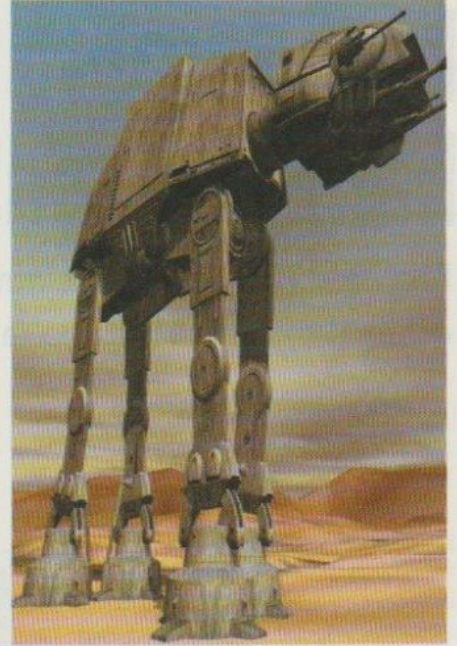
Avaturk'un başlattığı Avatar üyelik paketi, oyunculara yeni kapılar açıyor

**T**ürkiye'de bu yılın başından beri hizmet veren ve birçok MMORPG (devasa online oyun) oyunu ülkemize getirmeye başlayan Avaturk, bu oyunları satmanın yanı sıra www.avaturk.com adresli sitesini de bir oyun haberleşme portaline getiriyor.

Firmanın başlattığı Avatar üyelik paketinde, başvurunuz kabul edilirse, oyunculuğun yanına yazarlığı da ekliyorsunuz. 3 ay deneme süresi olan Avatar sisteminde her hafta, seçtiğiniz oyun dalı hakkında 20 bin karakterlik bir yazı yazmanız, ayrıca portaldaki forumlarda kendi alanınızda diğer oyunculara yardımcı olmanız gerekiyor. 3 aylık deneme süresinin ardından başarılı bulunursanız, artık Avaturk bünyesindeki oyunları yüzde 50 indirimle alabilir ve bu oyunların genişleme paketlerine de ücretsiz sahip olabilirsiniz. Bunun yanında oynadığınız MMORPG oyununun aylık masraflarını da Avaturk karşılıyor.

Avaturk'ta şu anda piyasada bulunan he-

men her devasa online oyunu bulabilirsiniz: Everquest, Dark Age of Camelot, Anarchy Online, Asherons Call 2, Planetside, Shadowbane, Eve Online, Neverwinter Nights... FRP oyunlarının (Dungeons and Dragons) orijinal Türkçe versiyonları da sitede mevcut. Oyun dünyasındaki gelişmeleri hızla siteye aktardıklarından, sürekli takip ettiğinizde yeni oyunlar hakkında da bilgi sahibi olabilirsiniz.



## Star Wars Galaxies: Efsane mi, fiyasko mu?

**G**eçtiğimiz ayın sonunda Amerika'da piyasaya çıkan Star Wars Galaxies, çıkmasıyla birlikte büyük bir ilgi gördü. Ancak bu ilginin beraberinde problemler de baş gösterdi. Verant Interactive, oyunu ilk etapta sadece Amerika'da satışa sunacağını duyurunca başta Avrupa olmak üzere birçok yerden tepki gördü. Ayrıca beta aşamasından geçtiği ve birçok test yapıldığı halde oyunda çok fazla bug olduğu söylentileri de yayılmaya başladı. Bu söylentilerin gerçek olup olmadığını yakında göreceğiz. Yine de E3'te en çok ilgiyi toplayan SWG'nin büyük oyuncu kitlelerine ulaşacağını ve MMORPG tahtına çıkacağını tahmin etmek zor değil.

## World Of Warcraft gelmek üzere

Blizzard'ın efsane oyunu Warcraft için çıkacak olan devasa online oyun World Of Warcraft'in (WoW) yakında beta testlerine başlanacağı duyuruldu. Kesin çıkış tarihi bilinmeyen oyunda Human, Nightelf, Dwarf, Tauren ve Orc ırkları bulunacak. Şimdiye kadar ise sadece 6 oynanabilir karakter türü sunuldu. WoW, single oyun olan Warcraft III: Frozen Throne'dan 2 sene sonrasını konu alıyor. Warcraft hayranlarının bir hayli ilgisini çeken oyun, E3'te de çok ilgi görmüştü. Umarız beklediğimize değer...



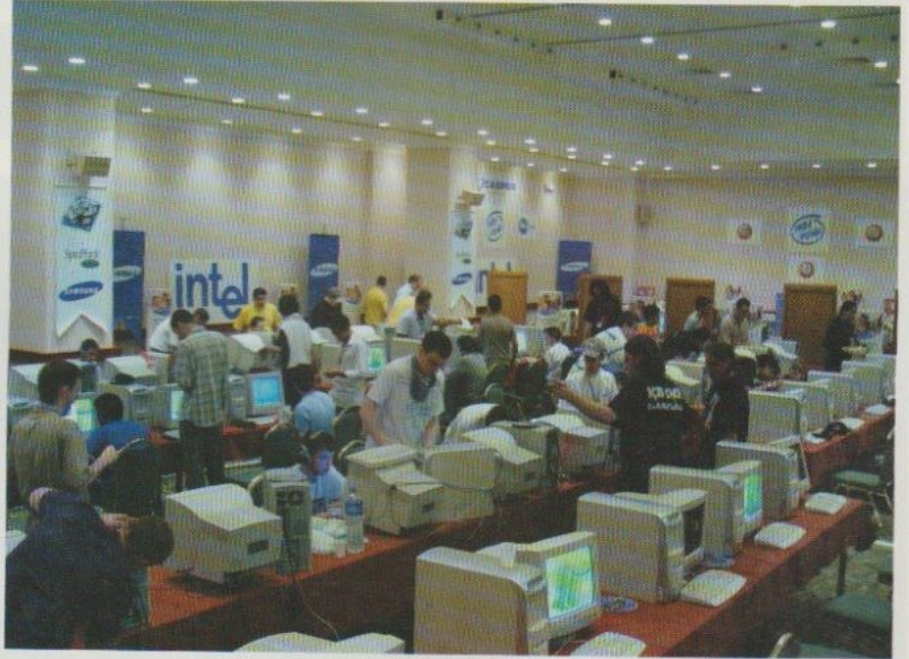
# World Cyber Games heyecanı başladı

Son başvuru tarihi 15 Ağustos!

**D**ünyanın en büyük ve en geniş kapsamlı oyun turnuvası için start geçtiğimiz haftalarda verildi. Bu yıl 55 ülkenin katılımı ile gerçekleşecek olan World Cyber Games 2003 organizasyonunda Half-Life: Counter Strike, Unreal Tournament 2003, FIFA 2003, Warcraft III Reign of Chaos, Starcraft: Bloodwar ve Age Of Mythology oyunları oynanacak. Eylül ayının ortalarına kadar sürecek yerel turnuvalar sonucunda toplamda 500'den fazla finalist Güney Kore'nin Seoul kentinde yapılacak olan finallere gidecek. Toplam para ödülünün 400.000 dolar olduğu finallerde kıyasıya rekabet tüm dünya oyuncularını bekliyor.

## Bir oyundan fazlası

World Cyber Games organizasyonu 2000 yılından beri gittikçe artan bir katılımı gerçekleştiriliyor. Bugüne kadar Güney Kore'li oyuncuların üstünlüğü elinde tuttuğu oyunlarda geçtiğimiz yıl Rus ve Alman oyuncular da altın madalyaya ortak oldular. Profesyonel oyunculuk kavramının yavaş yavaş yerleşmeye başladığı günümüzde bu tarz büyük organizasyonlarda oyuncular bireysel becerilerini kanıtlamanın yanında ülkelere de temsil etmenin gururunu yaşıyorlar. Oyunun ötesinde sloganı ile tüm dünya oyuncularını desteklemek ve e-sport olarak adlandırılan bilgisayar



oyunculugunu bir spor dalı, düzenlenen organizasyonu ise siber kültür etkinliği olarak lanse edilen World Cyber Games'in global sponsorlugunu Samsung firması üstleniyor. World Cyber Games ile ilgili bilgi almak için [www.worldcybergames.com.tr](http://www.worldcybergames.com.tr) adresine başvurabilirsiniz.

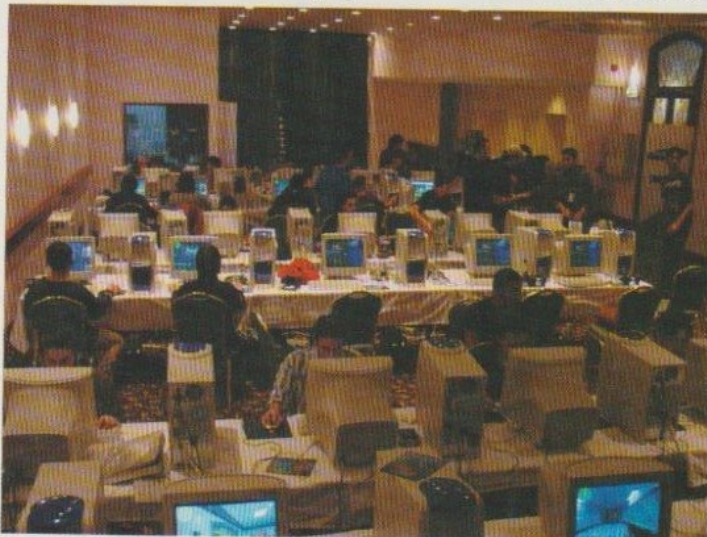
## Nasıl katılacaksınız?

WCG 2003 Türkiye ön elemelerini yurtdışı kaynaklı birçok büyük organizasyonu üstlenen Siberlig firması düzenliyor. Turnuvalara katılmak isteyen oyuncuların öncelikle

internet kafelere giderek kayıt işlemini sonlandırmanız mümkün. Turnuva kayıtları 15 Ağustos'ta sona erecek ve ön elemeler 1 Eylül'de tamamlanmış olacak. Daha sonra tüm illerden gelecek olan finalistler İstanbul'da yapılacak olan büyük finale katılacaklar. Burada başarılı olan 11 oyuncumuz Türk Milli takımı olarak Güney Kore'deki oyunlara katılma şansına sahip olacak. Oyuncularımızın tüm masrafları ana sponsor Samsung firması tarafından karşılanacak.

## Daha önceki organizasyonlar

Türkiye'de düzenlenen tek organizasyon World Cyber Games değil. Temmuz ayı başında düzenlenen CPL (Cyber Athlete Professional League) Amerika Summer 2003 finalleri için ön elemeler İstanbul Swisshotel'de yapıldı. Avrupa'dan sadece İspanya ve Türkiye'de yapılan ön elemelerin finalinde İstanbul takımı DGTH ile Alman E2Sports karşılaştı. İlk turda galip gelmesine karşın finalde istediği başarıyı yakalayamayan DGTH, E2Sports'a yenilerek Amerika'daki final şansını kaybetti. 200.000 dolar toplam para ödüllü CPL Dallas Yaz Etkinliği 31 Temmuz - 3 Ağustos tarihleri arasında Dallas'ta gerçekleşecek.



www.siberlig.com sitesine giderek kullanıcı kayıtlarını yaptırmaları gerekiyor. Turnuva kaydını tamamlayanlar daha sonra WCG 2003'ü seçerek oynamak istedikleri oyuna kayıtlarını yaptırmalıdır. Son olarak site de belirtilen in-

# Warcraft 3: Frozen Throne



**M**erhabalar, dergimizin ilk sayısında size bahsedeceğim oyun başlıktan da görüldüğü gibi Warcraft III: Frozen Throne Expansion Pack. Biz ona kısaca WC3FT diyelim. Bugüne kadar oynadığım real-time strateji oyunları içerisinde en sevdiğim serilerden biridir Warcraft serisi. Oyunun bütün sürümleri çok başarılı yapıtlardır ve bence RTS oynamaya başlayacaklar için mükemmel bir başlangıç olabilir. Bu sayıdaki Strateji Rehberi bölümümüzde Warcraft III'deki tüm senaryoları tamamlamak için yapılmış olan ve oyunun bazı yerlerinde çok daha farklı senaryolar içeren Warcraft 3: Frozen Throne Expansion Pack ve oyunun tam çözümünden bahsedeceğim. Aslında bu oyuna Expansion Pack (eklemler görev paketi) demek yanlış olur. Yeni birimler, arayüzdeki bazı değişiklikler ve tabii ki senaryolar hesaba katıldığında resmen yeni bir oyun yaratılmış. Oyunun Expansion Pack olduğunu ancak oyunu bilgisayarımıza yüklerken Warcraft III'ün yüklü olması gerektirdiğini söylediği zaman anlıyorsunuz :).

Oyunda bu sefer senaryolar ırklar şeklinde ayrılmamış, daha çok senaryoları clanlar şeklinde ayırmışlar. Oyuna önceki bölümlerden bildiğimiz Night Elf ırkı ile başlıyoruz fakat bu ırk 'Sentinels' diye geçiyor. Campaign'leri bitirdikçe yeni clanlar ile bitirilecek yeni senaryolar açılıyor. Sentinels (Night Elf ırkına ait

olan clan) ile ilk campaign'i bitirdikten sonra Alliance (insan ırkına çok benzeyen Blood Elves ırkına ait clan) ile yeni senaryolara devam ediyorsunuz. Oyunda ırk olarak tek değişiklik ise oyunun ilk sinematik videosunda da göreceğiniz ve önceki oyundan da tanıdığımız Illidan kahramanı tarafından denizden çağırılan Naga ırkı. Oyunda bu ırkı Illidan'ın saldırı güçleri olarak kullanıyoruz çoğunlukla. Frozen Throne'da, Alliance ile ilgili senaryoları bitirdikten sonra, oyunun finaline taşınacağımız son clan olan Scourge Campaign (Undeath ırkına ait olan clan) açılıyor. Ayrıca oyunda bir de Bonus Campaign açık olarak bulunuyor. The Founding Of Durator olarak geçen bu campaign'de Orc ırkı ile oynuyorsunuz. Bu campaign üç bölüme oluşuyor ve birinci bölümü bitirdikten sonra devamını internetten indirebiliyorsunuz. Frozen Throne CD'sinde Founding of Durator'ın sadece ilk bölümü bulunuyor ve bu görevi başarıyla tamamladıktan sonra diğer iki bölümü [www.blizzard.com](http://www.blizzard.com) adresinden indirmemiz veya "Battle Net" sunucusuna bağlanmamız isteniyor.

Bu arada neredeyse her bölümde yapıp yapmamanın size bağlı olacağı görevler var, bunlardan çoğunu ana göreve giderken ister istemez yapıyorsunuz. Diğerleri arasından eğlenceli bulduklarımı da burada anlatacağım.



## Sentinels Campaign Terror Of The Tides

### Bölüm I

#### Rise Of The Naga

Oyunun ilk görevi. Kahramanız Maiev ile bir Elf kapısının önünde göreve başlıyoruz. Bu bölümdeki görev şartlarından birisi Maiev'in mutlaka hayatta kalması, eğer Maiev ölürse görev başarısızlıkla sonuçlanıyor. Bunun dışında görevdeki esas amaç öbür oyundan da tanıdığımız Demon ırkından olan Illidan'ın ne yapmaya çalıştığını bulmak. Hatırlarsanız Illidan Night Elf'ler tarafından Burning Legion'u yenmek için Maiev'in zindanından kurtarılmıştı ve Illidan görevi bittikten sonra oyundaki kahramanlardan biri olan Malfurion tarafından NightElf diyarından dışlanmıştı. Bilin bakalım ne oldu? Illidan intikam almak için geri döndü!

İlk bölümde mümkün olduğu kadar opsiyonel görevlerden ekstra destek kurmaya çalışın. Haritanın sol tarafında bir yerde destek kuvvet bulabilirsiniz. Buradaki esas amaç haritanın sonundaki Naga'ların buradan ayrılmak için kulla-



Haritada işaretli olan güç jeneratörlerini mutlaka yok edin.



Warchief Thrall'ün üstünde çıkan ünlem işareti ona gitmeniz gerektiğini gösterir.



nacağımız gemileri yok etmesini önlemek.

### Bölüm II

#### The Broken Isles

Bu bölümdeki esas görev ise öncelikle Illidan'ın yerini bulmak. Illidan haritanın sol tarafının ortalarında kalıyor. Üssünüzü kurduğunuz noktadan sola devam edin, yukarılara doğru çıkın. İşte buldunuz. Bu işi hallettikten sonra size verilecek yeni görev, haritanın sağ üst köşesinde Tomb Of Sargeras'ın girişinde bulunan Illidan'ın Naga gardiyanlarını öldürmek. Bölüme, üs kurarak başlıyorsunuz. Mümkün olduğu kadar iyi bir üs kurmaya çalışın, paranızı upgrade'lerden çok asker çıkarmaya kullanın. Ayrıca iyi savunma yapın çünkü bu bölümde Illidan size mümkün olduğu kadar karşı saldırıda bulunacaktır.

### Bölüm III

#### The Tomb Of Sargeras

Buradaki ilk esas görevimiz ise yine Illidan'ı ve ne yapmaya çalıştığını bulmak. Kahramanımız Maiev'in görevi birtirmemiz için yine mutlaka hayatta kalması lazım. Bu bölüm içe-

risinde haritada çeşitli yerlerden yine ek müttefikler alacağız. Alacağımız ikinci temel görev ise ilk görevin sonunda yani Illidan'ı bulunca başlıyor. Illidan'ın yaptığı büyüden sonra arkadaşlarımız odanın içerisindeyken kahramanımız Maiev dışarıda kalacak. Burada yine Maiev'in hayatta kalması şartlardan biri. Mümkün olduğu kadar size saldıran hiçbir düşmana karşılık vermeyerek tapınaktan kaçın çünkü tek başınızdasınız ve herhangi bir ek destek ya da kuvvet almayacaksınız. Tabanları yağlayıp bu bölüme ilk başladığımız yere dönün.

### Bölüm IV

#### Wrath Of The Betrayer

Bu bölümdeki esas amaç Runner'ı korumak. Runner'ın zamanında buradan çıkıp Malfurion'a ulaşip destek kuvvet çağırması gerekiyor. Burada ana görevlerinizden biri üssünüzün yok olmaması. Doğal olarak Runner'ın hayatta kalması da diğer koşul. Bunun haricinde harita içerisinde Runner'ı buradan dışarıya taşıyacak olan Night Elf gemilerini bulmanız gerekiyor. Ondan sonra da Runner'ı gemiye bindirmeli ve olabildiğince çok destek kuvvetle hem karadan hem denizden eşlik ederek buradan sağ salım çıkmasını sağlamalısınız.

### Unfinished Business

Hikayeyi anlamak için bu bölümü arkanıza yaslanarak izleyebilirsiniz...

## Bölüm V

### Balancing The Scales

Buradaki ilk esas görevimiz, kahramanlarımız Malfurion ve Tyrande ile birlikte Maiev'in üssüne ulaşmak. Malfurion ve Tyrande'nın hayata kalması yine olmazsa olmaz şartlardan biri. Mümkün olduğunca yavaş ve düşmanları öldürerek ilerleyin. İkinci esas görev ise haritanın sağ üst köşesinde yer alan Illidan'ın üssünü yok etmek. Fakat bunun için öncelikle Maiev'in üssüne doğru ilerlerken yok ettiğimiz ve üssün hemen sol üst köşesinde kalan altın madenini altın kaynağı olarak kullanmanızı tavsiye ederim. Illidan'ın üssü ve savunmaları çok güçlü. Mümkün olduğu kadar asker hazırlayıp, Illidan'ın üssünün girişinde bekleterek saldırıya ondan sonra başlayın.

## Bölüm VI

### Chards Of The Alliance

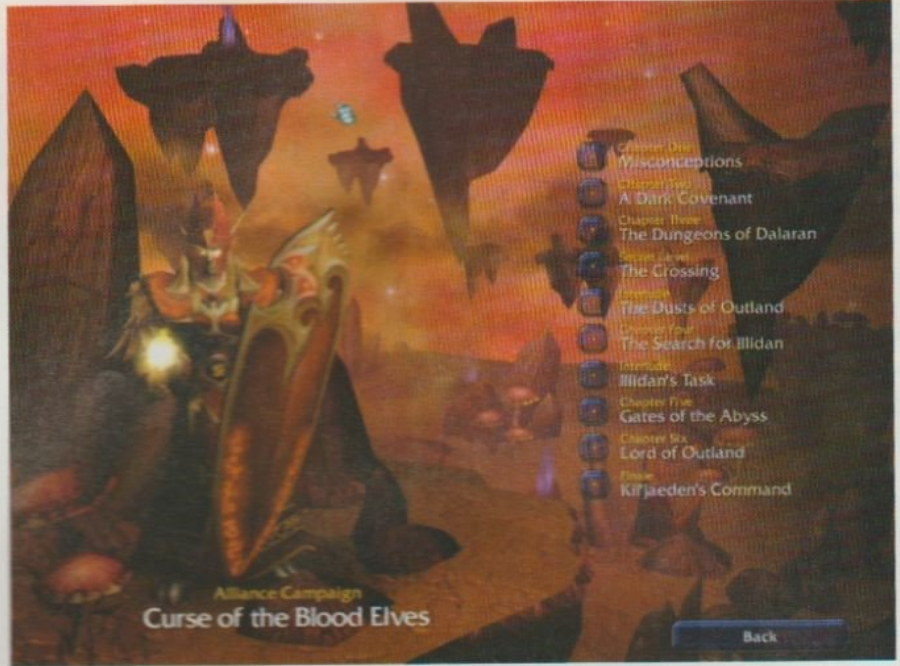
Buradaki esas görev Kael ve ekibine ait olan karavana liderlik ve eşlik etmek. Maiev, Tyrande, Kael hayatta kalmak zorunda. Buna ek olarak karavan vagonları da mutlaka korunmalı. Eğer vagonlar hasar görürse görev biter. Bu bölümdeki en önemli yer ise geleceğiniz bir yol ayırımı. Burada sağdaki yol doğrudan Undeath üssünün içine gidiyor. Gerçi daha kısa bir yol ama bence geçilmesi imkansız :). Ben size soldaki yolu tavsiye ederim, daha uzun fakat düşmanlar daha önceden olduğu gibi aralıklarla geliyor.

### Malfurion's Vision

Bu bölümü yine arkamıza yaslanarak seyrederiz.



Obelisk'leri Illidan'dan önce ele geçirin. Savunmanıza dikkat edin.



## Bölüm VII

### The Ruins Of Dalaran:

Bu campaign içinde finale yavaş yavaş yaklaşıyoruz. Bu bölümde görevi tamamlamak için 30 dakika süremiz var. Amaç, nihayet Illidan'ın bütün dünyayı sarsan büyüsunü bozmak ve taşı yok etmek. Süre kısıtlı olduğu için mümkün olduğu kadar seri davranmalıyız. Oyun başlar başlamaz ekiplerimizi toparlayıp yola koyulacağız. Amaç haritanın sağ en uca yakın üst köşesinde bulunan Paladin kahramanımız Magroth The Defender'ı kurtarıp saldırı ekibimize dahil etmek. Saldıracağımız yer ise haritanın sol üst köşesinde bulunuyor, üsse buradan saldırıda bulunmak daha mantıklı, çünkü böylelikle daha az düşmanla uğraşmanız

gerekecek. Bu arada unutmayın hedefe ulaştığınızda taşın yanında büyük yapan düşmanları öldürmek için mutlaka siz de büyük kullanmalısınız. Onları öldürüp görevi bitirmenin tek yolu bu.

## Bölüm VIII

### The Brothers Stormage:

Bu bölümde beklenmedik bir olay oluyor, Malfurion ve Illidan işbirliği

yaparak konvoy bölümünde boğulduğunu sandığımız Tyrande'yi kurtarma işine girişiyorlar. Bu arada aslında Malfurion ve Illidan dramatik bir şekilde kardeşler :). Bu bölümde hem Illidan'ın Naga savunmasını Undeath üssünü yok etmek ve Tyrande'yi kurtarmak için kullanacağız, hem de Malfurion'un Night Elf gücünü Night Elf üssünü korumak için kullanacağız. Ana görevler ise Undeath üssünü yok edip Tyrande'yi bulmak ve de Night Elf üssünü yukarıda bahsettiğim gibi korumak.

### Final: Parting of Ways

İşte beklenen an! Night Elf Campaign'inin finali. Buradaki esas göreviniz yine arkamıza yaslanıp Night Elf Campaign'inin bitişini izlemek.

## Alliance Campaign

### Curse Of The Blood Elves

### Bölüm I

#### Misconceptions

Bu bölümdeki esas görevimiz 3 tane "observatory"i köylüler yardımı ile tamir etmek. İlki otomatik olarak göreve başladığımız yerde bir köylü tarafından tamir ediliyor. Aynı zamanda bu bölümde Spell Breaker isimli yeni bir ünite Blood Elves grubuna ekleniyor. Kael ve ekibini alarak sağ alt tarafa doğru, kapıları kırarak ilerlemeye başlayın. Buralarda, üssümüzü kurmak için gerekli olan çeşitli malzemeleri alarak işe başlıyoruz. Oyuna başladığınız yerde bir tane observatory

var. Diğerleri ise karşı adada. Neyse ki Naga'lar var. Bize yardımcı olup iki tane gemi vererek karşıya geçmemizi sağlayacaklar. Karşıya geçtikten sonra kısık ateşte soğanlarımızı pişirip, şey pardon karıştı da :). Karşıya geçtikten sonra üssümüze buraya kurabiliriz fakat iyi bir savunma hazırlamamız gerekiyor. Çünkü Undeath'ler ve bir takım Troll'ler ile bu adada başımız derde girecek. Tamir edilmesi gereken diğer iki observatory ise bu adada. Oyunun başında sahile inmeden her şeyi toplayın, her yeri dolaşın. Inventory'mize alınacak bir sürü değerli eşya mevcut burada.

## Bölüm II A Dark Covenant

Bu bölüme bir ton büyü ve geniş bir üs ile başlıyoruz, fakat önceki bölümde tamir ettiğimiz observatory'ler büyük bir Undeath üssü tanımlıyor. Bunun yanında haritanın orta en üst ve orta alt kısımda bulunan ve bize ait olan üsler de iki tane farklı Undeath grubu tarafından daha oyunun başında yok ediliyor. İşimiz zor ama imkansız değil. Buradaki stratejimiz mümkün olduğu kadar fazla savunma yapmak olmalı. Bu konudaki tek desteğimizse Naga'lardan Naga Witch adındaki bir kahraman. Naga Witch, ekibi ile birlikte bize yardım edecek ki bu da bize biraz nefes aldıracak.

## Bölüm III The Dungeons Of Dalaran

İşte oyunda en çok sevdiğim bölümlerden biri. Burada çözeceğiniz bir bulmaca gizli bir bölüm açılmasını sağlıyor. Öncelikli olarak tamamlamanız gereken görev, Lieutenant'larınızı ve Kael'i zindandan tek parça olarak çıkartabilmek. Bunun için Naga Witch ile işbirliği yapacaksınız. Kurtarmanız gereken 4 tane Lieutenant var. Bunlar haritanın çeşitli yerlerindedir. Bu yüzden haritayı karış karış dolaşmanız gerekiyor. Ayrıca yine klasik olarak kahramanlarımızın ikisi de hayatta kalmak zorunda. Buradaki ikinci esas görev ise başgardıyan olan Jailor Kassar'ı ve korumalarını öldürmek. Bulabildiğiniz sizden olan herkesi kurtarın. Gelelim gizli bölümü nasıl açacağımıza... Zindandan çıkmanıza yakın, haritanın en alt kısmında tam ortadan biraz sağa doğru gittiğimizde karşımıza çıkan kapının aksi yönünde bir başka kapı daha bulunuyor. Bu kapıyı kırdığımız zaman 3 farklı renkte tutsak edilmiş ko-



Undeath üssüne karşı mutlaka iyi bir savunma hazırlayın.

yunla karşılaşıyoruz. Evet, bildiğiniz oyun! Bunların önünde taşlar var ve her bir taşa basıldığında çıkan ses farklı. Sesleri "Bah-Ram-You" sırasına göre çıkarttığımızda sağ yokuşun yukarısındaki kapı açılacak. O kapıdan kahramanımız Kael ile geçtiğimizde uçan koyunlar ve altında bir soru işareti göreceksiniz. Soru işaretinin üstünde "Secret Level Question Mark" yazıyor. İşarete tıklayarak bu bölümü bitirdikten sonra gizli bölümü oynama şansını kazanmış oluyoruz. Şimdi bu odanın ters istikametindeki kapıdan devam ederek bölümü bitirebiliriz.

## Gizli Bölüm The Crossing

İşte gizli bölüm karşınızda. Laf aramızda, bu bölümü cheat kullanmadan geçmek imkansız gibi bir şey. Buradaki amaç, General Garithos'un gönderdiği askerlerin portalı yok etmesini önlemek. Blood Elf Engineer'lar yardımıyla kuleleri inşa ediyoruz. Sürekli yeni kuleler Engineer'lar tarafından geliştiriliyor. Sonuçta, 36 raunt boyunca Garithos'un müttefiklerine karşı kule savunmasıyla ayakta kalabilirsek bundan sonraki bölümde Padaraen Brewmaster isimli bir



Gizli bölümü açan koyunların bulunduğu bölüm burası. Sırası ile doğru taşlara basın.



Gizli bölümü açmak için basılması gereken soru işaretinin bulunduğu oda.



Gizli bölümden bir kesit. Kulelerin yapılması gereken yerler haritada belli.



Gizli bölümü geçerse bize bir sonraki bölümde verilecek olan kahraman.

kahramanla oynama şansımız olacak. Unutmayın portal mutlaka korunmalı, "beni aşar" diyenler için tavsiye ettiğim şifreler ise (kullanmak için oyun içindeyken enter tuşuna basarak message bölümüne uygun şifreyi yazmanız yeterli. Şifre geçerli olduğunda sol ortada "Cheat Enabled!" mesajını göreceksiniz. Kapatmak için aynı şifreyi tekrar yazın) şunlar: WarpTen: Hızlı bina inşa etme. GreedIsGood 1000000: Altın ve odun. Bu arada kuleleri yeşil yolların üzerine inşa etmeyi ve inşa ettikten sonra her çeşit kuleyi upgrade etmeyi unutmayın.

## The Dusts Of Outland

Arkaya yaslanıp izleme moduna geçiyoruz.

## Bölüm IV The Search for Illidan

Bu bölümdeki esas görev Maiev tarafından yakalanan Illidan'ın içinde bulunduğu kafesi Kael ile birlikte ele geçirip kendi üssümüzde işaretli olan yere götürmek. Bu arada, taşırken kafesi Maiev'in almasını engellemek için de destek kuvvet götürerek kafesi korumak durumundayız.

Gizli bölümden aldığımız Panda'nın bize burada büyük yardımı oluyor. Unutmayın kafesi kim üssüne götürürse oyunu da o kazanıyor.

## Illidan's Task

Yine arkamıza yaslanıp izleme modu... Ben bu kadar bölümden sonra amuda kalkma modunu tercih ediyorum :).

## Bölüm V Gates Of The Abyss

Benim açımdan zor olan bölümlerden biri. Buradaki esas görev Dimensional Gate olarak adlandırılan kapıların Illidan

tarafından harita içerisinde bulunup kapatılmasını sağlamak. İlki hemen başladığımız yerde, diğerleri ise haritanın sol üst, sağ üst, ve sağ alt köşelerinde bulunuyor. Toplam olarak 4 kapı mevcut. Illidan her bir kapıyı 3 dakikada kapatıyor ve bu 3 dakika boyunca mutlaka korunmalı. Onun için üssümüzden mümkün olduğunca çok destek kuvvet almalı ve Illidan'ı Kael ile birlikte hem yolda hem de kapıları kapatırken korumalıyız. Unutmayın, düşmanların çoğu kapatılmaya çalışılan kapılardan çıkıyor. Kapıları kapatmak için Illidan'ı kapının biraz ilerisindeki parlayan beyaz işaretli yere götürdüğünüzde Illidan otomatik olarak ayine başlıyor.

## Bölüm VI

### Lord Of Outland

Bu bölümdeki esas amaç Outland'in sahibi Magtheridon'u yenmek. Ama önce, üssümüzden çıkarttığımız askerler ve ilerlerken saflarımıza katılacak olan müttefiklerle beraber haritanın en üst sol ve sağ köşelerinde bulunan The Master of Pain ve The Mistress Of Tournament'ı öldürmemiz gerekiyor. Bunların üzerlerinden çıkan Shadowkey'ler sayesinde bizi Magtheridon'a götürecektir ve onunla savaşarak yenmemizi sağlayacak kapıları açacağız. Bu arada bir de opsiyonel görev var. Amaç ana geçiş kapılarındaki savunma sistemlerini kapatmak için gerekli olan 4 ayrı güç jeneratörüne ulaşarak, ana geçişlerdeki savunma sistemlerini kapatmak. Böylece geçişlerimiz daha kolay hale gelmiş olacak.

## Final: Kil'jaeden's Command

Evet, arkamıza yaslanıp Alliance Campaign'in son demosunu izleyebiliriz.

*Devamı haftaya...*



Bonus bölümünde Rexxar ve Rokhan'dan bir kesit.

## Hile Kodları

Size 'lamer' demek istemeyiz ama dergide ilk bu sayfayı açıyorsanız belki de kendinizle yüzleşmenin zamanı gelmiştir...

### Tomb Raider: Angel of Darkness

#### Sonsuz para ya da araç

Çıkabileceğiniz ve elinizde para ya da yeniden kullanabilen araçlar (sağlık kiti, levye vs.) ile dönebileceğiniz bir yere gidin. Ekrandan çıkıp geri dönmeye devam edin. Her defasında para ya da araç orada olacaktır.

#### İran gettosunda sonsuz para

Kadınlarla konuştuktan sonra rehinci dükkanına gidin. Dükkandaki adamla konuştuktan sonra çıkın. Sonra solunuzda bir lağım kapağı ve bir nesne görene kadar düz gidin. O nesneyi aldığımızda para olduğunu göreceksiniz. Sonra rehinci dükkanına dönüp aynı yolu tekrar katettiğinizde orada sizi yine para bekliyor olacak. Bu işi istediğiniz paraya sahip olana kadar tekrarlayabilirsiniz.

#### Daha hızlı ateş

Ateş etmek için [Action]a sürekli basmak yerine onu hızla tıklayın. Lara çok daha hızlı ateş edecektir.

#### Gaz maskesine erkenden sahip olun

Kabinin tam karşısında durun ve [Crouch]a basın. El belirdiğinde [Action]a basın. Doğru yaparsanız Lara sürünerek kapıyı geçecek ve bir gaz maskesi alacaktır. Bu diğer yerlerde de işe yarayacaktır.



### Warcraft 3: Frozen Throne

Oyun sırasında iki oyunculu mesaj kutusunu göstermek için [Enter]a basın, aşağıdaki kodlardan birini girin ve tekrar [Enter]a basın. Kodu doğru girdiyse "Cheat Code Enabled" mesajı görünecektir.

#### Kod

whosyourdaddy

thereisnospoon

strengthandhonor

Iseeadpeople

allyourbasearebelongtous

somebodysetusupthebomb

keysersoze [sayı]

leafittome [sayı]

greedisgood [sayı]

pointbreak

#### Sonuç

yenilmezlik ve bir vuruşta öldürme

sonsuz güç

savaş modunda kaybettikten sonra oynamaya devam

tam harita

anında zafer

anında yenilgi

altın; 500 default

kereste; 500 default

altın ve kereste; 500 default

gıda

### The Sims: Superstar

#### 1000 Simoleon

Ctrl + Shift + C'ye basın ve [rosebud] yazın. [Enter]a basduğunuzda 1000 simoleon'unuz olacak.

#### Nesneleri Hareket Ettirme

Ctrl + Shift + C'ye basın ve çıkan gri kutuya [Move\_objects on] yazın. Bu, size oyunda istediğiniz her şeyi hareket ettirme özelliğini kazandıracak ve bu özellik de çok işinize yarayabilir.

#### Başka, başka?

Oyun sırasında [Ctrl] + [Shift] + C'ye basarak ekranın sol üst köşesinde bir kutu açın. Sonra aşağıdaki kodlardan birini yazın. Birden fazla kod yazmak isterseniz kodlar arasına [Semicolon] yazın.

#### Kod

water\_tool

edit\_char

interests

#### Sonuç

hendekle çevrilme ya da akıntı yaratma

bir karakter modu yaratma

kişilik ve ilgi alanlarını

görüntüleme

# Kestane kebab Acele cevap!

## Sevgili Okur,

**S**ana bu mektubu ilk sayıyı bitirmiş olmanın rehabeti ve mutluluğuyla yazıyorum. Biraz terledik, biraz gerildik, biraz yorulduk, bayağı da eğlendik ve nihayetinde derginin ilk sayısını bitirdik... Şimdi, bitmiş sayfaların karşısına geçip şöyle bir bakınca eksikliğini hissettiğimiz tek bir şey var. "Nedir o?" demek, anlamazlıktan gelmek yasak. E, evet yani, sizden bahsediyoruz. Biz o kadar yazdık, şimdi sıra sizde.

Beyler, hanımlar; derginin bu sayfası size ait. Tepe tepe kullanmanız, aklınıza takılanları yazmanız, yardıma ihtiyacınız varsa danışmanız, Progameer hakkındaki düşüncelerinizi yüksek sesle söylemeniz, oyun alemiyle ilgili ilginç tespitlerinizi paylaşmanız için derginin en manzaralı, en ferah sayfasını sizlere tahsis ettik. Hayırlı, uğurlu olsun!

### Ne istediğinizi söyleyin!

Bu sayfayı sadece karşılıklı gevezelik edeceğimiz bir alan olarak değil derginin gidişatına yön verecek bir bölüm olarak da görüyoruz. Progameer okuyucusu nasıl biridir, ne oynar, ne okur, ne dinler, nelere sinir olur, en sevdiği renk nedir, ıssız adada yanına hangi üç şeyi alacaktır (tamam bu kadarını gerçekten de merak etmiyoruz, ayakkabı numaranızdan karakter tahlili de yapamayacağız, söz) gibi şeylerin yanında

bu dergiden beklentilerinizi de öğrenmek istiyoruz. Ayrıca bu bölümü zaman zaman bazı tartışma konuları için de kullanmak ve bir forum ortamı yaratmak da isteyebilirsiniz. Konu başlıklarınızı seçin, diğer oyuncularla fikirlerinizi paylaşın. Konuyla ilgili değişik yorumlar geldikçe onları da buradan yayınlayalım. Oyun sektörünün anlamsızca cılız kaldığı Türkiye gibi bir memlekette şüphesiz tartışılacak sürüle konu, cevabını hep birlikte arayabileceğimiz bir ton soru var...

Hangisini tartışacağınız size kalmış. Tartışmalar çok alevlenirse FIFA kokartlı yazarlarımızdan biri devreye girip tarafları sakinleştirecektir, merak etmeyin.

### Siz de yazın

Bitmedi! Yine bu bölüm içinde sizden gelen oyun incelemelerine de yer vermek istiyoruz. Evet çok fazla sayfamız yok ama gönülümüz geniş... Her yazdığınız dergiye giremeyebilir tabii ama sizin hevesiniz bizim de sayfada boş yerimiz olduğu sürece böyle bir köşeyi birlikte yürütebiliriz. Kısa ve öz yazmaya dikkat ettiğiniz müddetçe sorun yok. Ha, bir de gereksiz taramalardan kaçınınız!

### Adresi veriyoruz...

Hazır henüz sizden gelen mektuplar ortada yokken iki satır konuşalım, fırsatı kaçırmayalım dedik ama çok da uzatmamak lazım. Ufak ufak cümleyi toparlayıp topraklarınızı size bırakma zamanı geldi. Bize yazın...  
mektup@progamer.com



**pro  
gamer**  
Bilgisayar Oyun Kültürü Dergisi

7 Ağustos 2003 / Sayı: 1

### İmtiyaz Sahibi ve Sorumlu Yazışleri Müdürü

C. Serpil Ulutürk  
serpil@progamer.com

### Editör

Esra Akın  
esra@progamer.com

Serkan Ayan  
serkan@progamer.com

### Yazı İşleri

Volkan Alkan  
volkan@progamer.com

Tayhan Memir  
tayhan@progamer.com

### Görsel Yönetmen

Gökhan Tüzüngüç  
gokhan@progamer.com

### Grafik Tasarım

Maynajans Reklam Tanıtım Hizmetleri  
Tel.(0212) 528 80 55

### İdare Merkezi

Cumhuriyet Caddesi Umacı Apartmanı  
No.: 141-147 Kat: 6 Daire: 14  
Elmadag-Şişli/İSTANBUL  
Tel.: (0212) 354 30 00

### Basıldığı Yer

Print City Tesisleri  
Fatih Mahallesi Hasan Basri Caddesi  
Samandıra/İSTANBUL

### İletişim

Tel.: (0212) 258 17 04  
progamer@progamer.com

**MEDI GRUP** "İLETİŞİM KÖPRÜSÜ"  
0212 - 354 33 00

### Genel Müdür

Can Çağdaş

### Genel Müdür Yardımcıları / Satış

Meltem İnanç  
Bahar Şamhili  
Necdet Atar

### Genel Müdür Yardımcısı / Pazarlama

Hakan Acar

### Genel Müdür Yardımcısı / Finans ve Operasyon

Erhan Özdemir

# Esquire

Türkiye'nin en kaliteli erkek dergisi

# Esquire

AGUSTOS 2003 / 4.900.000 TL  
ISSN 1300 - 8099



KKTC FİYATI 5.000.000 TL



Bir dergi fiyatına bu kıyağı size babanız bile yapmaz!

**Nilay Dorsa**



**Mahir Kaynak**

"Türkiye olmazsa ABD yıkılır!"

**Gascoigne**

Hâlâ Çin'de bir ikinci lig takımında oynuyor

**Yahudi katliamı**

Ölü sayısı abartılıyor mu?

**Hakan Şükür**

Ayağının tozuyla ilk röportajı

Hastalıkta ve sağlıkta

**DEMET AKALIN**

1. NUMARA N HEARST

Ne olur doğruyu söyleyin doktor... Yeniden görebilecek miyim?  
Yeniden okuyabilecek miyim doktor? Dokunmak ama okuyamamak...  
Ahh bilemezsiniz... Artık dayanamıyorum doktor...  
Görmek istiyorum doktor!.. Okumak istiyorum doktor!.. Doktor... Doktor...

**Esquire, gözünüzün nuru!..**

Ağustos sayısı bayilerde

SAMSUNG



DigitAllkeyif

yıl  
**3**  
garanti

NoiseGuard™ →



← SilentSeek™

SAMSUNG HDD SABİT DİSK. Bilgisayarlar, geceleri bile kullanıldığından, sabit diskin sessiz çalışması aranan en önemli özellik haline geldi. Bu yüzden, Samsung geliştirdiği NoiseGuard™ adlı patentli teknolojisi ile akustik gürültüleri önemli ölçüde azalttı. Artık yüksek kapasiteli HDD'nin sessiz çalışma ortamını yaşayabilir ve dijital ses eğlence krallığının keyfini sürebilirsiniz.

SAMSUNG DIGITall  
everyone's invited™  
www.samsung.com